

ps大作

超级机器人大战α外传

纹章传说

SEGA SQUARE联手？



News Time

SEGA从主机竞争中撤出




ISSN 1005 250X



《电子游戏一点通》

即将——隆重上市

菜鸟的良师、高手的益友！

全新的游戏资讯概念从这里开始

2001年2月，由“电子游戏与电脑游戏工作室”经过长期策划并精心编辑的《电子游戏一点通》将会隆重面市！“一点通”以VCD光盘的形式为大家介绍当今游戏业界最热门的资讯，无论你是高手还是菜鸟，“一点通”都会为你提供最为体贴的帮助与享受！！！内容如下：

1. 最新游戏介绍，其中包括精彩画面赏析与重要系统演示等。
2. 经典片头、片尾动画欣赏。
3. 劲作、热作攻略要点提示，格斗游戏连续技演示等。

内容丰富 VCD＋P64别册 超值享受



定价仅为8.50元 千万不要错过哦！



咨询方法

您可以 ←这样

也可以 ←这样

(010)62924382

欢迎邮购 《电子游戏一点通》

每本定价：8.5元整 另加邮费2元

订阅全年 总计：102元整 免收邮费！

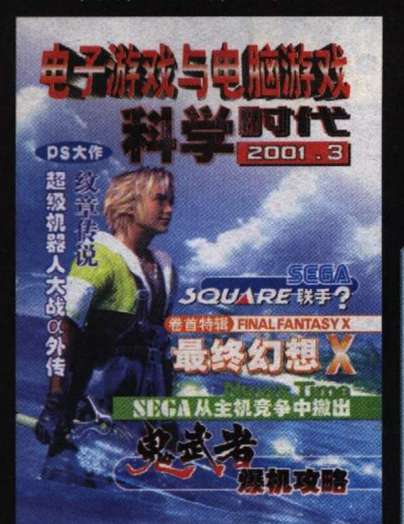
1 0 0 0 8 5 中国人民邮政汇款通知

金额要紧接人民币三字大写，数字间不留空隙			汇款人简短附言
汇款金额	人民币（大写） 拾元伍角整		邮购《电子游戏一点通》
收款人详细地址	北京市清河邮局062信箱		
收款人姓名	邮购部		
汇款人详细地址	北京市西直门内大街12#		
汇款人姓名	张恒	要否航空	

邮政编码

科学时代 2001.3 期

(总第 72 期)下半月版



主办单位 海南省科技咨询服务中心

出版 科学时代杂志社

编辑 科学时代杂志社编辑部

社长兼总编辑 陈日岷

副总编辑 肖逢龙 冠文 席明强

执行主编 冠文

执行副主编 陈振宇

责任编辑 孔良 郑桐 许海龙

美术编辑 陈振宇

国际标准刊号 ISSN1005-250X

国内统一刊号 CN46-1039/G3

国内总发行 济南市邮政局

订阅出售 全国各地邮局(所)

邮发代号 24-165

出版日期 2001年3月15日

印刷 中国人民解放军第七二一三工厂

广告许可证 琼工商广字04号

电子邮件信箱 carlife@ihw.com.cn

总编辑室 0898-5349204

社址 海口市公园路3号明星大厦403室

邮政编码 570102

广告发行部 0351-7066387

0898-6745593

读者热线 010-62924382

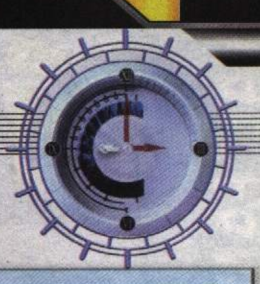
邮购地址 北京清河邮局062信箱

邮编 100085

定价 8.00

科学时代 半月刊 2001.3

电子游戏与电脑游戏



卷首特辑

业界新闻

新游戏介绍

超攻略道场

掌机乐园

编读往来

王者之书

网海纵横

漫园

名作大家谈

纵横四海

新世纪最初的X梦想和传说

二零零一年。春天。
角色扮演游戏
新标准、确立。

「一定要打倒，那被称为幸的男子。一定要。」

「……这是绝对不能，
逃避的现实。」



梦想中的阵容再度集结。

最后的冒险将永无止境，太空战士十度出击。

FANAL FANTASY X

不遥远的未来，发售日2001年内决定。

在被称为PS2的魔盒上
最强的开发商史克威尔
所能达到的，
人类奇想天外的极限
就是眼前你能看到的全部

机种:PS2	厂商:SQUARE
类型:RPG	媒体:DVD－ROM
发售日:2001年7月发售预定	

PS2 将从这里开始

EVOLUTION 向新的次元进化



▲在事件中加入了配音演员的声音，而且对应的字幕也被表示在了屏幕上。以前的FF系列的作品在摄影技术和人物的演技方面都具有电影的性质，所以即使听到实际的配音之后也应该不会觉得有任何的不协调感。正因为加入了声音的演出，所以事件变得更加的真实，而堪称此系列最大魅力的故事性也将大幅度上升。

人物讲话这种事情在现今已经不是什么稀奇的事情了，但在“FF”系列中，最初采用配音的却是“X”。当然了，除了事件中的对话，战斗中的叫喊声等一切的声音都将为故事增添色彩。顺便说一句，为迪达配音的是森田成一，为尤娜配音的是青木麻由子，这2个都是NHK PROMOTION所属的演员。



VOICE 无比精彩的声音

追加系列最初的声音!!
声音的演出使剧情高涨!!



TIDUS 轻率的运动家!! ●迪达

明朗快活、好胜且轻率的运动家。是水中格斗球技“ブリッツボール”的选手（CG的衣装打扮好像是该项运动的运动服）。乐天派，年龄只有17岁。从他身上很难找到至今的“FF”系列主人公的影子。少年的迹象还很强烈，可能会通过剧情而有所成长。

FINAL FANTASY X
ファイナルファンタジーX

主题歌的 KEY WORD

奄美大岛的民谣

奄美大岛的民谣又称为“岛呗”。岛呗的最大特征便是旋律中没有“4”和“7”这2个音阶。还有，岛呗与冲绳等南国欢快民谣不同的是，它带有独特的伤感和悲哀的优美旋律。

MEROTON

MEROTON是SAMPLER的初期型式，它会将声音录制到磁带中，然后按动键盘之后，那种声音便会出来。在“IX”中，黑魔道士之村的曲子等处便使用过这种型式。

RIKKI 的花腔

这次是根据RIKKI的嗓音而创作的“X”的主题歌。植松说：“我想在海外发售时也加上独特的字幕，因为花腔也是一个卖点。”

RIKKI





http://www.amami.com/RIKKI/

▲植松说：“98年发售的合辑《MISS YOU AMAMI》是我去年听得最多的CD。”大家可以在上面的个人主页上听到RIKKI的歌声！

梦想与现实交织的世界 WORLD

无比精妙的表情 FACIAL MOTION

真实的表现微妙表情的变化!!

本作中搭载了能够明确表现人物感情变化的新系统——面部感情系统。除了唇形能够配合台词之外,微妙表情的变化也被真实的描绘出来。因此,游戏者便能够感受到人物心中微妙心情的转变。正因为如此,登场人物才能够为游戏者奉上自然且不失协调的"演技"。



◀表情和唇形也会配合台词而有所变化。



◀自然的摄影技术创造出了出类拔萃的操作感。在移动时,这种操纵感绝对不会让游戏者感觉到有任何不适。

YUNA 拥有强烈意志的年轻召唤士 ●尤娜

继承了曾是伟大召唤士的父亲——布拉斯卡的血统而成为了召唤士的17岁少女。露出背部和服这种非常独特的衣服,能够给人留下很强烈的印象。在她那清澈、明亮的眼睛深处包含着强烈的意志。那种意志恐怕能够进行召唤并催毁"意识"吧?据野村先生说,她好像是位相当正统的女主人公。

这是经常持续进化的FF系列。在最新作"X"中,硬件的变更迎来了较大的转机,而且更加继续了戏剧性的进化。我们将在这里向大家介绍其进化的一部分内容,自然的摄影技术会配合游戏者的动作而移动。

地图是完全没有城市和野外(WORLD MAP)的区别的3D FIELD。而且摄影技术经常会配合人物的动作而移动,从而为游戏提供适当角度的自动性的演出。

无比真实的世界 ACTIVE FIELD



历代召唤系统的比较

从目前公布的《最终幻想 X》少之又少的情报中我们可以看到一个熟悉的名字—召唤士，这的确是让人再熟悉不过的词！好，既然目前只发现了这三个字，而没有其它任何的具体情报，那就让我们先从过去来看看“召唤士”这一职业的概念。

一、从系列来看召唤者及召唤形态的变化

“召唤”，其实是 FF 系列的特征之一，自从“Ⅲ”代开始登场以后一直是各代系统中的重中之重。而召唤的方式则变化多端，下面我们来看看 FF 系列中召唤者与召唤形态的变化。

第一种是大家在别的游戏中也会看到的一职业型，就是说召唤能力是特殊职业者才具有的特殊能力。从异世界将召唤兽呼唤到人间世界，并以实体的形式出现。这一种类的特点在于能执行召唤是因为自身能力而决定的，只有具有这种能力以后才能被称为“召唤士”。这样的设定出现在 FFⅢ、FFⅣ、FFV、FFⅨ中，当然也有不少游戏使用这一设定，像大家熟悉的《梦幻模拟战》中就一直有“召唤士”这一职业。

第二种就是大家比较熟悉的一道具型，召唤兽被以前的高位召唤士封印在特殊材料——魔石中。而得到魔石的人，可以依据自己的魔力来召唤封印在魔石中的召唤兽，而且召唤兽威力变化会依据魔石持有者魔力的高低而定。这种设定曾出现在 FFⅦ中，当然，在这部作品中就没有什么所谓的召唤士这种职业了。

最后一种就是大家只有在那部带有“EYES ON ME”的作品中才能看到的——JUNCTION，这算是一个最为独特的作品了。在这代中有许多召唤兽是从敌人 BOSS 级人物身上吸取的，还有些强力的召唤兽是必须亲自打倒实体才能使其折服并收为己用。呵呵……这个系统可谓是毁誉参半呀！这里必竟是对召唤士的探讨，所以对系统我们就不多谈了。在这部作品中，召唤兽以各种形态存在于世界里，于是这个世界就不像其它作品中的那样严谨，是一个现实与幻界共存的天地。

综合了召唤形态的变化来看，本作最大可能是采用职业型。从公布的图片来看，有一张图中有如此的对话：“僧侣正对主人公说，召唤士……神秘的职业……”不用过多说明了吧，我想这会是一部以召唤士为主角的游戏，而召唤士这种职业在本作是属于拥有特殊能力的角色，不再像“V”代那样可以把任何角色转职成为召唤士。

二、召唤与各代中的联系

自从召唤兽在 FF 系列登场以来一直是系统的中心，尤其是登场到 PS 上以后，随着机能的增强，召唤的画面在不断地强化，以至于现在的玩家都在对召唤画面十分注目，所以说召唤是左右“最终幻想”命运的关键之一也不为过。当然让召唤上升到如此地位的不止是玩家对画面的追求，SQUARE 在制作游戏时也在刻意地强化这一要素，下面让我们来看看各代中召唤与作品之间的关系。

是系统存在的关键。召唤和召唤兽并不在故事中起到任何作用，只是系统中不可缺少的一环，是强化角色能力时最佳的选择之一。所以说召唤除了这个方面外，仅仅可以为玩家做的贡献就是欣赏一下召唤的画面了。这方面 FF 系列中有Ⅲ、Ⅶ、Ⅷ，在这些作品中，召唤兽只是作为单纯的攻击手段而出现。

与故事有深层的联系。FF 系列Ⅳ和Ⅴ中召唤兽有一些是与故事有深层联系的，例如Ⅴ代中的白龙原来就是主角中女海盗的海盗船动力，后来成为了主角们的召唤兽。但有一点需要大家注意，就是这类召唤兽与故事情节有深层的联系，但不是主干中必不可少的因素，只是为了让故事 更加多彩而加入的设定。

完全是作品的关键。召唤兽是左右世界命运关键的所在，并会直接出现在主干情节中，而且还是情节发展的必需条件。这样的 FF 作品我想不用多说了，大家一定会异口同声地说出：“Ⅵ、Ⅸ！”的名字。

通过对召唤的总结我们发现 SQUARE 一直在刻意的变化，有目的地提升关于召唤在游戏中的地位。现在再看这次的“X”，我们不难发现，召唤已经成为系列中最为重要的环节。

最后我们来看看游戏女主人公尤娜作为己知的“X”中的召唤士的几点情报汇解。在公布图片的对话中我们可以得知尤娜的父亲就曾经是全大陆最强的召唤士，但目前处于生死不明之中。（我推断一定是加入了敌方，而且是敌方的干部级角色，而尤娜他们为了解救世界则必须掌握所谓的“究极召唤”。）这就是目前我们能得到的全部资料，从中可以推想出少女身上背负着沉重宿命。

文／DRAGON





镜头、表情、事件

机能的大幅跃升，使得 FFX 的终于能够实现美丽的全多边形世界。想象一下，足以媲美 CG 质量的背景画面，在玩家的操作下可以随意转动，那是怎样一种境界？

但，请注意，全多边形真 3D 背景，其意义绝不仅仅在于“转动”这么简单。从有限的图片情报里我们可以发现，毫无疑问，电影级的镜头语言，将在 FFX 里全面引人。

对看重剧情的 FF 系列来说，历代一直强调画面的表现力。在次世代之前的任天堂时代，限于机能只能用近乎写意的 Q 版画面来描述故事。登陆 PS 以后，播放电影级别的的 CG 成了最终幻想的一个标志。但实际游戏画面和 CG 播片还是有很大的差距。可以看到，七代的 CG 还显得相当生硬，到了八九，镜头的运用就已经相当得心应手，例如著名的舞会片段，俯瞰的视角绝对是大作电影般的镜头调度，可以看到，FF 系列的镜头语言在 PS 上逐渐成熟起来。

到了“X”一切又将有革命性的变化！鉴于 SQUARE 无可匹敌的技术力，我们绝不怀疑游戏里看到的将是 CG 播片般的画面水准。而更令人期待的将是电影化的镜头调度在游戏中的活用。仅仅在手上有限的资料里，我们能看到的只是一张镜头渐渐拉近的追尾画面，而更多的分镜头技术在“X”里都可以实现，譬如说：闪回，慢动作，连续重放，镜头 360 度旋转，等等等等。PS2 的强大机能保证，这一切在技术上将毫无问题。

最重要的是，这不是在播片，不是事先 render 好的 CG 动画。在游戏进行的过程中，你就可以享受这种电影级别的画面效果。也许真正意义上的全程参与的互动式电影，大约就是这个样子吧。

脸部表情（Facial motion）

从最初的 FF 系列中，想要表达人的表情，只能用漫画式的手法来表现，例如头上出现一个大惊叹号，大问号什么的。到了次世代，人物终于有了表情，可以笑，可以哭，可以生气，可以懊丧。点点星光下莉诺雅回眸一笑，华丽舞台上公主泪光闪闪，难道你不曾感动？但很可惜那只是在 CG 里，游戏中人物还只是一张平板的贴图而已。

"X"里使用的"Facial motion"（面部表情捕捉"将使你在游戏中也能清晰的看到人物脸部的表情，这一次，尤娜终于可以不仅是在 CG 里向你微笑了。明眸皓齿，轻嗔薄怒——身为一个玩家真是太幸福了，555555……（感动的哭……）

事件（EVENT）

事件，也就是强制性展开的剧情。在 FF 系列中一直都占有重要地位。任天堂时期的 FF，叙述 EVENT 用的是和游戏一般无异的普通画面。例如著名的歌剧院片段。次世代，事件无一例外采用了 CG，而 CG 的质量也越来越高。可以预想，"X"将必然仍旧出现 CG，但由于 PS2 强劲的机能，相信许多 EVENT 将会直接采用实时 3D 动画来表现。其震撼力将不逊于 CG。另外，由于人声第一次在 FF 系列里出现，能够说话的角色将大大提升事件的表现力。



经典场面必然出现，这将是 FF 系列的最高感动！！！

文／MADJOJO

背负"血统"的女主角

背负着沉重的命运，在梦与现实之间艰难地跋涉。想呼喊，想抗争，可划破伤口流出的血，是那么的醒目，是那么的真实。就算用手接住沙漏中流下的沙子，时间也还是轻蔑一笑不断流逝。孤独，寂寞，茫然，徘徊……忽然之间，在黑暗的夜色中出现了一丝光明。那或许是接过你怀中蝴蝶花的一双手，又或许是在舞会中凝视你的一个眼神，亦或许是你无意中撞倒的一个灿烂的微笑……终于，有一把锋利的大剑可以为自己斩开荆棘；终于，有一个坚实的肩膀可以让自己停泊依靠。终于，在哭泣的时候，有一双温柔的手可以擦去颊上滑落的泪水；终于，在欢笑的时候，有一个宽阔的胸怀可以分享嘴角流淌的喜悦。只有他，才可以帮助你走出那"血统"的阴影吧……

这似乎已经是《最终幻想》系列中各代女主角不可抗拒的命运了，从Ⅵ代中拥有半人半幻兽血统的天娜，到Ⅶ代中成为"孕育星球的古代种"唯一后人的艾莉斯；从Ⅷ中背负着成为"魔女"的悲惨命运的莉诺娅，到Ⅸ中消逝了自己童年记忆的召唤士嘉内特，每一位女主人公都有着悲惨的身世和命运。似乎这一次 square 也没有改变一贯作风的意思，那么不妨让我们将眼光消散开去，看看过去，想想现在，将近几代女主人公作一个小小的比较，也是很有意味的一件事。

Ⅵ代：天娜。作为一个拥有人幻兽混血的极特殊血统的少女，她在抗争自己命运的道路上吃尽了苦头。在幻兽眼中，她是半人；在人眼中，她是半幻兽。但是作为人和幻兽之间存在的生物，她拥有人类难以匹敌的魔法能力。但正是因为这种力量，使天娜始终在摇摆不定中痛苦地寻找自己的位置。在故事的最后，她终于摆脱了血统带给自己的束缚，化成幻兽带领大家冲出最终的迷宫。她终于完成了对自己补完，人也好，幻兽也好，她成为了自己。

漂亮度：★★★☆☆　可爱度：★★★☆☆
悲惨度：★★★★★　战斗力：★★★★★

Ⅶ代：艾莉斯。"孕育星球的古代种"的后人，唯一可以称得上是同胞的萨菲罗斯却是整篇故事的最终 boss。而正是这位同胞，在古代种神庙用正宗刀凌厉的一闪，刺穿了艾莉斯柔弱的胸膛，也刺痛了无数玩家的心。她对男主人公克劳德的感情，似乎谈不上是爱情，但看到艾莉斯美丽的躯体在克劳德的怀中缓缓沉入水底的时候，众玩家也一定会像克劳德一样肝肠寸裂吧。虽然在故事的中途就失去了艾莉斯，但是这缕淡淡的哀思一直围绕到故事的最后，久久挥之不去。

漂亮度：★★★★☆　可爱度：★★★★☆
悲惨度：★★★★☆　战斗力：★★☆☆☆

Ⅷ代：莉诺娅。刚一出场，便以百媚生的回眸一笑在男主角斯考尔的心里留下了难以磨灭的印记，也紧紧抓住了广大玩家的心。随着故事的进行，她成为了反政府武装的首领，她成为了魔女寄生的躯壳，她成为了斯考尔孤独心里唯一的寄托……在故事的最后，她终于和自己所爱的人走在一起，这可能也是所有玩家所盼望的结局吧。当然，莉诺雅与斯考尔上一代之间若即若离的感情，亦是整个故事的亮点。

漂亮度：★★★★★　可爱度：★★★★☆
悲惨度：★★★★☆　战斗力：★★★☆☆

Ⅸ代：嘉内特。一国的公主，拥有旁人梦寐以求的荣华富贵却终日愁眉不展。与男主人希丹戏剧性的邂逅之后，开始了逃亡的生涯。母亲的残酷无情，黑魔法师军团的凶恶暴戾，但是能够和好朋友及所爱的人在一起，这一切，就不算什么了吧。时隐时现的童年回忆，重若千钧的国家命运，是不是娇小的她能够接受的了的呢？于是，迷茫的眼神变得坚强，万千青丝在空中飞舞。故事的最后，她与希丹在众人前的忘情一拥，使无数玩家的心无不随之震颤。

漂亮度：★★★★★　可爱度：★★★★★
悲惨度：★★★★☆　战斗力：★★★☆☆

Ⅹ代：尤娜。由于目前的资料很少，我们还不敢妄加断言。她是伟大召唤师布拉斯卡的女儿，自己也是一名召唤士。她给人的第一印象很稳重，从她的眼中可以看到强烈的自我意识。她的目标是打倒对世界构成威胁的一切因素，是具有 RPG 王道行动理念的人物。也许在故事中，她将担任主人公的导航星。但拥有一个相当伟大的父亲，女儿多少具有一些使命感，肯定也会和剧情有所关联——这是很容易就能够想到的。

漂亮度：★★★★☆
可爱度：★★★★☆
悲惨度：★★★★☆
战斗力：★★★★☆（预测）

文／Laser

最重要的是，这不是在播片，不是事先 render 好的 CG 动画。在游戏进行的过程中，你就可以享受这种电影级别的画面效果。也许真正意义上的全程参与的互动式电影，大约就是这个样子吧。

脸部表情（Facial motion）

从最初的 FF 系列中，想要表达人的表情，只能用漫画式的手法来表现，例如头上出现一个大惊叹号，大问号什么的。到了次世代，人物终于有了表情，可以笑，可以哭，可以生气，可以懊丧。点点星光下莉诺雅回眸一笑，华丽舞台上公主泪光闪闪，难道你不曾感动？但很可惜那只是在 CG 里，游戏中人物还只是一张平板的贴图而已。

"X"里使用的"Facial motion"(面部表情捕捉"将使你在游戏中也能清晰的看到人物脸部的表情，这一次，尤娜终于可以不仅是在 CG 里向你微笑了。明眸皓齿，轻嗔薄怒——身为一个玩家真是太幸福了，555555……（感动的哭……）

事件（EVENT）

事件，也就是强制性展开的剧情。在 FF 系列中一直都占有重要地位。任天堂时期的 FF，叙述 EVENT 用的是和游戏一般无异的普通画面。例如著名的歌剧院片段。次世代，事件无一例外采用了 CG，而 CG 的质量也越来越高。可以预想，"X"将必然仍旧出现 CG，但由于 PS2 强劲的机能，相信许多 EVENT 将会直接采用实时 3D 动画来表现。其震撼力将不逊于 CG。另外，由于人声第一次在 FF 系列里出现，能够说话的角色将大大提升事件的表现力。



经典场面必然出现，这将是 FF 系列的最高感动！！！

文／MADJOJO

背负"血统"的女主角

背负着沉重的命运，在梦与现实之间艰难地跋涉。想呼喊，想抗争，可划破伤口流出的血，是那么的醒目，是那么的真实。就算用手接住沙漏中流下的沙子，时间也还是轻蔑一笑不断流逝。孤独，寂寞，茫然，徘徊……忽然之间，在黑暗的夜色中出现了一丝光明。那或许是接过你怀中蝴蝶花的一双手，又或许是在舞会中凝视你的一个眼神，亦或许是你无意中撞倒的一个灿烂的微笑……终于，有一把锋利的大剑可以为自己斩开荆棘；终于，有一个坚实的肩膀可以让自己停泊依靠。终于，在哭泣的时候，有一双温柔的手可以擦去颊上滑落的泪水；终于，在欢笑的时候，有一个宽阔的胸怀可以分享嘴角流淌的喜悦。只有他，才可以帮助你走出那"血统"的阴影吧……

这似乎已经是《最终幻想》系列中各代女主角不可抗拒的命运了，从Ⅵ代中拥有半人半幻兽血统的天娜，到Ⅶ代中成为"孕育星球的古代种"唯一后人的艾莉斯；从Ⅷ中背负着成为"魔女"的悲惨命运的莉诺娅，到Ⅸ中消逝了自己童年记忆的召唤士嘉内特，每一位女主人公都有着悲惨的身世和命运。似乎这一次 square 也没有改变一贯作风的意思，那么不妨让我们将眼光消散开去，看看过去，想想现在，将近几代女主人公作一个小小的比较，也是很有意味的一件事。

Ⅵ代：天娜。作为一个拥有人幻兽混血的极特殊血统的少女，她在抗争自己命运的道路上吃尽了苦头。在幻兽眼中，她是半人；在人眼中，她是半幻兽。但是作为人和幻兽之间存在的生物，她拥有人类难以匹敌的魔法能力。但正是因为这种力量，使天娜始终在摇摆不定中痛苦地寻找自己的位置。在故事的最后，她终于摆脱了血统带给自己的束缚，化成幻兽带领大家冲出最终的迷宫。她终于完成了对自己补完，人也好，幻兽也好，她成为了自己。

漂亮度：★★★★☆　可爱度：★★★☆☆
悲惨度：★★★★★　战斗力：★★★★★

Ⅶ代：艾莉斯。"孕育星球的古代种"的后人，唯一可以称得上是同胞的萨非罗斯却是整篇故事的最终 boss。而正是这位同胞，在古代种神庙用正宗刀凌厉的一闪，刺穿了艾莉斯柔弱的胸膛，也刺痛了无数玩家的心。她对男主人公克劳德的感情，似乎谈不上是爱情，但看到艾莉斯美丽的躯体在克劳德的怀中缓缓沉入水底的时候，众玩家也一定会像克劳德一样肝肠寸裂吧。虽然在故事的中途就失去了艾莉斯，但是这缕淡淡的哀思一直围绕到故事的最后，久久挥之不去。

漂亮度：★★★★☆　可爱度：★★★★☆
悲惨度：★★★★☆　战斗力：★★★☆☆

Ⅷ代：莉诺娅。刚一出场，便以百媚生的回眸一笑在男主角斯考尔的心里留下了难以磨灭的印记，也紧紧抓住了广大玩家的心。随着故事的进行，她成为了反政府武装的首领，她成为了魔女寄生的躯壳，她成为了斯考尔孤独心里唯一的寄托……在故事的最后，她终于和自己所爱的人走在一起，这可能也是所有玩家所盼望的结局吧。当然，莉诺雅与斯考尔上一代之间若即若离的感情，亦是整个故事的亮点。

漂亮度：★★★★★　可爱度：★★★★☆
悲惨度：★★★★☆　战斗力：★★★☆☆

Ⅸ代：嘉内特。一国的公主，拥有旁人梦寐以求的荣华富贵却终日愁眉不展。与男主人希丹戏剧性的邂逅之后，开始了逃亡的生涯。母亲的残酷无情，黑魔法师军团的凶恶暴戾，但是能够和好朋友及所爱的人在一起，这一切，就不算什么了吧。时隐时现的童年回忆，重若千钧的国家命运，是不是娇小的她能够接受的了的呢？于是，迷茫的眼神变得坚强，万千青丝在空中飞舞。故事的最后，她与希丹在众人前的忘情一拥，使无数玩家的心无不随之震颤。

漂亮度：★★★★★　可爱度：★★★★★
悲惨度：★★★★☆　战斗力：★★★☆☆

Ⅹ代：尤娜。由于目前的资料很少，我们还不敢妄加断言。她是伟大召唤师布拉斯卡的女儿，自己也是一名召唤士。她给人的第一印象很稳重，从她的眼中可以看到强烈的自我意识。她的目标是打倒对世界构成威胁的一切因素，是具有 RPG 王道行动理念的人物。也许在故事中，她将担任主人公的导航星。但拥有一个相当伟大的父亲，女儿多少具有一些使命感，肯定也会和剧情有所关联——这是很容易就能够想到的。

漂亮度：★★★★☆
可爱度：★★★★☆
悲惨度：★★★★☆
战斗力：★★★★☆（预测）

文／Laser

《最终幻想X》世界的缔造者们



导演

北濑佳范

从“V”开始便参加了“FF”系列的制作。之后曾担任过“Ⅶ”和“Ⅷ”的导演。这次也成为了制作人员的中心人物，并做为总结性的角色而四处奔走。他希望玩家能够在“X”中享受到其中的世界观。

拥有不可思议力量的水——スフィア

●“X”的世界观与至今的中世纪西洋风、SF风等风格的想象不同，完全是一种独立的东西。

●这个世界的水被称为“スフィア”。スフィア不同于现实的水，它拥有着不可思议的力量，是人们在日常生活中可以“利用”的东西。它不是像“Ⅵ”中的マテリア和“Ⅷ”中的G.F那种有些特别的东西。它是真正的日常道具，而且也不是什么能够成为宝物的东西。

●所谓大灾难“意识”指的是虽然我们并没有做什么，但却为我们带来灾害的东西，例如就好像是台风似的东西。因为是台风，所以并不具有像“Ⅵ”中的神罗和“Ⅷ”中的魔女的恶意。从这种意义来讲就与现在有很大的不同。全世界的人们都受苦于这种“意识”，而故事就是在这种氛围下进行的。

●虽然并没有继承包括系统在内的东西，但是有关故事和世界观的飞艇等可乘之物还是存在的。

主题既没改变又改变了

●“X”的主人公是与“Ⅶ”和“Ⅷ”的主人公正相反的朝气少年，我是按照坏小子的想像来描绘他的。有关脖子上的项链和运动服的主题都与他有运动上的爱好及他的父亲有关系。还有，在海的CG中，他拿着的那把剑也是经过一番精心设计的。

●总之迪达是个健康、朝气的少年(笑)。虽然在设计克劳德和斯考尔的时候，我想描绘冷静人物的脆弱，但是这次我却想要描绘像“Ⅵ”中的萨可斯和“Ⅶ”中的赛鲁、拉古那那种类型的主人公。“X”的主题好像既没改变又改变了(笑)。不过实际的游戏性的东西还是有“变化”的。虽然最一开始就是“自立”，但是为了自立而不得不做出变化。在我所描绘的东西当中，这是一部最像旅行的故事。

人物设计

野村哲也

曾担任过“Ⅶ”和“Ⅷ”的人物设计。除此之外还参加过“武藏传”、“寄生前夜”、“寄生前夜2”和“保镖”等为数众多的作品的制作。他希望玩家也注目于“X”中人物衣着部分的设计。



脚本导演

野岛一成

从“圣龙战记”开始便担任了“Ⅶ”和“Ⅷ”的脚本，“X”的故事与众多的制作人员有关，台词部分便是他与企画部的渡边大佑分别分担的。

尤娜很具亚洲特色

●因为想让尤娜更具亚洲特色，于是让她穿的是长袖和服(笑)。她的脸与“Ⅷ”的莉诺娅不同，是没有任何缺点的正统派。衣服方面吗，因为PS2能够将细致的部分都表现出来，所以我做了细致的描绘。

●所谓召唤士到底是什么样的存在呢？召唤士是“拯救世界的人”，是受到所有人的尊敬和喜爱的一种存在。实际上除了她之外还有别的召唤士存在，其中比较有名的便是她的父亲——伟大的召唤士布拉斯卡。



▶尤娜如海水般蔚蓝的双眸，在PS2上会有什么样的精彩的演出呢？

构成世界的系统

●ACTIVE FIELD的特征是——3D构筑的世界能够在人物移动时配合他们的移动来真实的转变摄像面的视点。但是，有些人也单单喜欢摄像机的视点放在人物的身后，而且我就是其中之一(笑)。不过本作运用的不是这种形式，实际上“FF”的画面会真实的移动，这是一种很新鲜的形式。

●之前说制作1张MAP是很简单的，这是谎话，这次，MAP的制作人员们非常非常仔细的核查了每一个细微的角落，发现漏洞后及时修补，直至没有任何漏洞为止。因此，每一张的MAP都花费了制作人员的许多精力和时间。



◀光从公布的画面上来看，我们还看不出X代和以往的区别。



美术指导

直良有佑

在“X”中，他担任了MAP和ACTIVE FIELD等游戏全部的美术指导工作。3色的浓淡法给人留下了很深的印象。代表作是“Ⅶ”和“Ⅷ”。

战斗导演

土田俊郎

曾担任过“前线任务”系列3作的导演，是位模拟游戏的专家。参加了“X”的制作。在“X”中担任战斗系统的指导。

向战略性很高的系统转变

●战斗系统能够向自己喜欢的形式转变，我觉得这一点很值得我幸慰。我想我的喜好是很强烈的。虽然大体上没有什么变化，但是章程性的部分还是有所改变的。

●我觉得添加以前所没有的东西都应该算是一种变化……

●也许会取消ACTIVE TIME的战斗系统吧，因为我想将玩家寻找战斗方法的部分作为重点。我不喜欢那种只要连续按按键便可以取得胜利的形式。当然了，如果积累到一定程度的经验值便能够变强大并取胜的这种要素还存在本作中。因为我是在考虑到“FF”的东西之上才做出相应改变的，例如回复魔法便保持原态的保留着(笑)。我的最终目的便是让本作成为自然的“FF”。

配音的导入改变了音乐

●实在是太棒了。RPG已经开始向别的方向扩展了，我觉得很不错。从这种意义来讲，“X”中音乐的必要性就必须要发生与之前所不同的改变。

●不过有时即使能够加入声音，但还是会觉得只是静静的低吟更好。因为给台词 加入过多的旋律之后便会产生干扰，所以作曲的方法也有所改变。因为最主要的是台词，所以即使有音乐，但一但有谁的声音加入之后，音乐的音量便要调小。所以在“X”中，没有音乐的地方是至今几部作品中最多的。不过取数却是“FF”史上第2多(笑)。

●至今的效果声音都是非立体音的，而在“X”中则要成为立体音的，所以制作起来是很辛苦的。不过，声音为故事的广阔感和氛围的制造做出了很大的贡献，这一点也很值得欣慰。



作曲

植松伸夫

从“FF I”到“X”，他担任了此系列全部的音乐制作工作。而且不仅仅是“FF”系列的乐曲，他还参与制作了剧场版“我的女神”的主题歌。

编辑部无责任大预测

DRAGON 大悲剧收尾

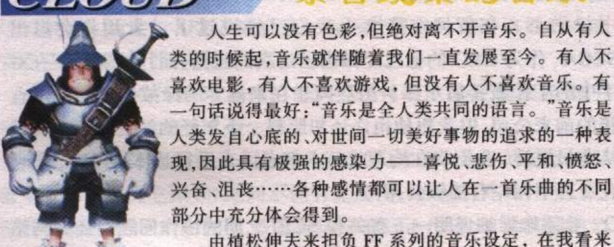


无论是从目前公布的什么方面来看，本次的“最终幻想”又会是一个俗套的主题。什么水与火之间精灵的冲突，都是白扯，我个人认为会是“爱情”！这是一个千万年都用不滥的主旋律！

日方的作品但凡和感情沾边的基本上都会以幸福的形式收尾，这也是出于商业化的考虑吧！就连当初“格兰蒂亚”里被总BOSS吞食咀嚼的玲也于最后复活了，真是对游戏制作者泛滥的仁慈感到头痛。近期看到“最终幻想X”的介绍，有一种想法突然涌出，直觉告诉我这次也该是SQUARE出“奇兵”的时候了。首先，SQUARE一直倡寻游戏最终要电影化，从电影的角度考虑，悲剧正是挣消费者钱的较好方式，看看当年的“泰坦尼克”，多少人数次携手帕入剧场就为了哭那一场！如果SQUARE制作优秀的话，到时候可以卖一些吸水性强悍的手帕做特别周边可以大赚一笔哟！对了，如果有手力强劲的性情中人，到时候PS2的专用手柄也会出现热卖的现象呢！还有，就是作为游戏者，从FC时代到目前PS2，我们已经看到了太多太多太多“伟大”的爱情最终战胜了一切恶势力而圆满收尾！不知道大家烦不烦，反正我是讨厌透了，所以我个人认为这次SQUARE也该让朋友们感受一下什么叫现实，“最终幻想”不要再让我们一次又一次地“幻想”了。最后，我觉得，PS2上的“最终幻想”也该改变一下风格了，这次的“X”很可能是一次摸索，无论是机能还是镜头的使用，或者说是剧情都是寻找新发展方向的尝试。因此将结尾设定成悲剧收场也不为过吧！

最后的最后，我们来大胆猜测一下结尾：一定要让女主人公死于男主人公之手，希望是那水纹的大剑刺穿女主人公的身体，让水与火精灵之间的对抗继续，必竟世界要靠无数的相生相克来维持的……嘿嘿嘿嘿

CLOUD 余音绕梁的音乐



人生可以没有色彩，但绝对离不开音乐。自从有人类的时候起，音乐就伴随着我们一直发展至今。有人不喜欢电影，有人不喜欢游戏，但没有人不喜欢音乐。有一句话说得最好：“音乐是全人类共同的语言。”音乐是人类发自心底的、对世间一切美好事物的追求的一种表现，因此具有极强的感染力——喜悦、悲伤、平和、愤怒、兴奋、沮丧……各种感情都可以让人在一首乐曲的不同部分中充分体会得到。

由植松伸夫来担负FF系列的音乐设定，在我看来简直就是史克威尔的最为明智之举。植松伸夫的音乐表达能力堪称一流，他可以引领玩家去体会每一个角色的喜怒哀乐：贯穿系列始终的一段片头（或片尾）音乐，就是关于晶石传说的那一首，清澈、明快中夹杂着些少许神秘，相信那段旋律每一个玩过FF的玩家都是耳熟能详；历代游戏里忽而激昂壮阔，忽而凄凉婉转，忽而柔情似水的过场音乐，更是他最拿手的功夫，完全将人吸引到游戏当中。

借用一位著名演员的广告词：“没有声音，再好的戏也出不来。”“由于游戏的载体提升为DVD-ROM，所以非常有必要让玩家听到游戏角色的声音和动听悦耳的音乐。”植松伸夫如是说。

这次X代的主题曲，由植松伸夫的老乡，同样来自冲绳的民谣歌手RIKKI（原名中野律纪）演唱，一定会为我们带来一股清新、活泼、热情洋溢的南国之风的。通过RIKKI那独特而富有魅力的嗓音，相信她有能力用植松伸夫创作的音乐让大家感受到X代的故事所带来的震撼。在X代中，植松伸夫大约编排了十首名为《祈祷之歌》的歌曲，但这些都是次要的。排在第一位的当然是主题歌了，第二位是片头的钢琴曲，而第三位则是　？？？？？　一首关于水中格斗球技的曲子。可以开个玩笑的说：“《祈祷之歌》在游戏中最多也就能排到第38位，呵呵……”

对于由RIKKI演唱的主题歌来说，虽然在她那民谣的唱法中并没有FA和SI这两个音调，但是据说仍然完全唱出了女性的心情。CLOUD虽然没有听过RIKKI唱的歌，但我相信植松伸夫的眼光（“耳力”？），一定不会让我们这些FF迷们失望的。也有消息说，这次FF的音乐，或许会带有一丝淡淡的哀伤。从我个人的角度来讲，我还是希望看到两情相悦的男女主人公有一个美好的结局。因此在CLOUD的想象中，RIKKI应该有不亚于王菲的表现才对。

不管怎么说，还是让我们期待即将发售的FF X所带给我们的对耳朵的冲击和心灵上的震撼吧！相信史克威尔和植松伸夫一定会让我们陶醉在音乐的海洋之中的！！

E・T&Laser 杂七杂八大猜想



一、交通工具

说到《最终幻想》系列中的交通工具，就一定会让人想到SQUARE的招牌产品——陆行鸟与飞空艇。“highwind”，“诸神之黄昏”等让人领略到一览世界小的幸福，体会到那种在云霄中驰骋的快感。黄金陆行鸟更是众玩家梦寐以求的最终座骑。因此无论该系列每作的主题和系统如何变动，在PS2登场的最新作X一定不会将这两个要素随意放弃。但是SQUARE会不会将其更加强化呢？那么不放让我们来推想一下：

其一：飞空艇可以进行改造，以适于在不同的地形上行驶。最初玩家得到的类型，只能适用于在公路上行驶。经过一次改造之后，便拥有了悬浮机能，可以飘过一些小的山川，森林和河流。再次改造后拥有了防水机能，便可以在浅海上行驶了。第三次改造，便拥有了在深海海面畅游的能力，得到特殊的零件还可以强化升级到潜水艇，到深海底寻找隐藏宝物。最后改造后才真正拥有飞行功能，成为真正意思上的——飞空艇！！这样就可以在整个世界自由飞翔了。另外笔者还预测设计者会多为此设计一些隐藏要素：例如隐秘开发的改造设计图，得到后便可将其改造成为究极状态的飞空艇（就像龙战士Ⅱ中的飞行共同体），以便进入游戏中的里世界，或是到另外一个星球另外一个星系，与隐藏的boss进行战斗……

其二：陆行鸟系统不会作太大变动。估计陆行鸟还是沿用FFⅦ和FFⅨ的育成系统。不过最好能参照SFC游戏《四狂神传说Ⅱ》的宠物饲养方法，把一些特定的饲料喂养陆行鸟，让它不断的提升等级，当达到最高等级的时候可以用某种珍贵的道具使其变异，成为更高等级的陆行鸟（会飞？）。这个道具的入手方法一定要做得难一些，不然就太无趣了。（禁止使用金手指调道具！！众人：ps2有金手指了？笔者：……汗）另外，要把陆行鸟做成可以成为NPC。

二、武器、装备

由于RPG游戏中的武器装备设定都比较传统，所以估计不可能改动太大。笔者大胆预测《FF X》将会沿用FFIX中的武器打造的设定，并将其大幅度强化。最好可以对武器和防具进行“强化”和“改良”，注意这是加强武器防具的两个途径，强化是增加装备的状态数值，并让装备按剑——长剑——双手大剑这种流程进行，而改良则是通过加装各种道具在装备上附加各种不同的效果。比如，属性防御，属性吸收，属性反弹等。还可以让武器对某些设定的敌人有必杀效果等……

在游戏中改造装备必须在城镇中的改造屋中进行，但每个改造屋中所能改造的的装备类型是完全不同的，不会存在一个屋中就可以改造所装备的情况出现。不过可以将进化成究极形态的飞空艇中有最终的改造屋，它的功能开始是改造每个角色的最终装备。游戏中还可以设定武器装备的收集度，当达到一定的比率后在最终的改造屋中就可以打造所有的装备了。还有使用武器的熟练度，熟练度越高破坏力越大等等。

从七代开始男主角的武器都是“以大取胜”。从克劳德到斯考尔到希丹，所持武器越到后来越大型越华丽。从SQUARE公布的画面上来看，男主人公迪达所持的武器也是偏重于“大”这一类型。笔者大胆预测，这一代男主人公的最终武器将是由强力的水属性召唤兽幻化而成，名字叫作“tears in ocean”！！

三、召唤兽

本作的女主角是一名召唤士，这就意味着召唤兽将会在本作中有更加精彩的演出。估计在本作中召唤兽的能力（伤害度）一定会比FFⅨ大幅度增加，最高伤害的上限只是9999那样的召唤兽太没劲了！！因此设定角色有召唤熟练度，熟练度高时召唤的速度和伤害度都会上升。

取得召唤兽的设定为收集召唤石，并且可令其进行合成，因为本作的主题是水与火，召唤石中一定会存在相容和不相容。相容的召唤石可以合成后的召唤兽可能是进化也可能是退化，让特定的召唤石进行合成就便会出现每个角色专用的强力召唤兽，当然这样的召唤石可不是那么容易就能找到的哦（例如说用最终形态的飞空艇才可以得到）。有了召唤石合成就还可以有召唤魔法的合体，相性高的两只或两只以上召唤兽可以组合出更加强大更加华丽的召唤魔法！！

责编/Laser

紧急速报！SEGA 宣布从主机竞争中撤出

由于 SEGA 近年来连续出现经营上的赤字，至使它的股票价格降到了历史最低点，为了能够使 SEGA 重振往日的声威，它在 1 月 31 日宣布将在 3 月停止 DC 主机的生产，并从此从主机竞争中激流涌退，专攻软件制作。以下是在记者招待会上 SEGA 发言人香山哲特别顾问与记者的对谈。

Q：虽然在库的 DC 要送入家庭中，但是据说美国出现了降价的报道，具体到底是为什么呢？

香山哲特别顾问：我们会根据日本、美国和欧洲地区的特性而采取适当的措施来将库存的 DC 送入最终的用户手中，而且现在各地的公司也已经推出了各自的措施。对于日本方面的措施，我们预定在下周举办面向流通业界的说明会。

Q：对那些现在拥有 DC 的用户将有何对应呢？也准备中止补修用品和 VMS 的制造吗？

香山哲特别顾问：SEGA 会确保周边机器，通信机器和补修用品的必要数量，并且会绝对确保用户的利益不受到损害。

Q:公司现在的现金余额有多少?DC 单体的减价程度到底会进行到什么样?

崎升一执行董事：SEGA 自身的现金余额有 100 亿日元左右，而连同股东在内则有 200 亿日元。

山村俊一专务执行董事：减价问题将会影响到 02 年 3 月决算时的特别损失的大部分，不过从基本上考虑，DC 撤退而带来的冲击将不会持续到 4 月以后，所以我们会进行最大限度的减价，而且我们会努力的进行库存商品的贩卖。具体的金额跟股东们的利益有着很大的关联，所以在这里我还不能向大家透露。

Q：据说会发售 10 个 net work game，详细情况到底是什么样的呢？

香山顾问：现在正在开发 10 个，而且分为浏览，服务，下载等形态和种类。不过现在还没有统计从 DC 上移植到别的机型上的软件数量。成为网络环境的仅是 DC 和家用电脑，别的机器还没有成为网络环境。如果环境具备的话，那我们一定会将视野扩展到别的机型上。

Q：伴随着撤退硬件市场的同时，硬件制造部门等人员将要进行重组吧？而且未来的利益也会有所盈余吧？

中村常务：重组的费用可以在今天发表的数字中见到，而且重组的费用已经加入了全部 DC 的损失处理中。海外贩卖公司将会转变为软件贩卖公司，这一过程的费用也会在这次进行处理。我们确信绝对不会拉下任何一间公司。为了得到未来的利益，我们已经制定出了计划，我们绝对不会退缩。

Q:DC direct 等相关产业也会被重新定位吧？

香山顾问：DC direct 会提高收益，因为它与软件和硬件等产业有所关联，它还要为用户提供软件和硬件等商品。我想它一定会更加的强大，不过最重要的便是要配好预算。

Q:撤退的原因是因为没有达到 1000 万的目标吗？

佐藤秀树副社长：因为我们并没有形成那种抱着硬件且面向硬件而提供软件的商业形式。现在，DC 已经发售了 700 万台，而网络用户也已经达到了 210 万台。我们并不是因为没有达到目标而中止了硬件的生产，我们只是想要配合商业的变化而改变 SEGA 而已。

Q：包含大川社长进退问题的经营体制会如何变化呢？人员规模会如何变化呢？

中村常务：在贺词交换会上我们已经说过了，大川将会退出 SEGA。作为 CEO 的他已经做出了这次的决断，而且他现在正在对手中的工作做善后工作。虽然因想在家修养的缘故而渐渐的不直接的前来公司，但我想他也许还想照料一下年轻的经营阵容。有关从业员规模，我们将在构造改革本部之后来进行具体的内容，我想在 2 月中旬左右能够公布。

Q：希望您详细说明一下有关和 SCEI 之间的协作问题。还有网络游戏的收益模式将会是什么样的？是运用现在的 PSO 模式吗？

香山顾问：有关和 SCEI 之间的协作问题现在还不能说，请见谅。有关网络游戏费用的问题，在日本是运用 PSO 模式，而在美国则是免费的。在美国，ISP 模式的费用问题好像是有效的。就像这样，在世界各地的收益模式是多种多样的，我想商业模式是根据软件和地区的不同而有所变化的。包装软件之上会有网络的收入。将来，包装和网络的收入构造也许会有变化的，而网络游戏一定会成为主流的。SEGA 想在这个领域发挥领导者的作用。

Q:对其他公司平台的软件提供战略是什么？是要选择包含 Xbox，Gamecube 等的多重平台战略吗？

香山顾问：SEGA 本身具有各种各样的开发部，而且进行文库整备等工作的生产效率也是很高的。就像这样，面向硬件的文库整备工作也在进行。开发出能够将商业用游戏和家庭用游戏结合在一起的游戏是我们的基本方针。有关 Xbox 和 Gamecube 的问题，因为硬件还没有出现，所以还不太清楚。而且我们还不太清楚用户层将会如何扩展。有关硬件的特性，我们公司还在进行着分析。因为硬件都有着各自的优缺点，所以我想这个评价会因人而异。

Q：各国的库存情况到底是什么样的呢？而且 850 亿日元的捐赠将会在何时举行呢

中村常务：日本有 21 万台，美国有 120 万台，欧洲有 46 万台，亚洲有 9 万台，合计是 203 万台，这个数字是 12 月末阶段的数字。有关 850 亿日元，其中大部分是有价证券，而且 850 亿日元的捐赠会根据大川自身的意思而进行。虽然大川经常说：“在事业上得到的资产要还原于事业。”但是实现所言却是很困难的。我们的经营阵容这次会低下头来接受捐赠。这个背景包含着 SEGA 向股东和用户的一种交待，我们要接受大川先生对经营阵容的激励。

SEGA 这个重大的决定看似是从主机竞争中败下阵来，但是这个以前的硬件厂商却从此可以专心地去制作更为优秀的软件，以后我们就可以在其它的主机上玩到 SEGA 制作的优质的游戏了，没有了包袱的 SEGA 将会以世界顶级软件制造商的身份出现在游戏业界中，它与其它知名软硬件厂商的合作一定会创造出更为缤纷多彩的游戏世界。

其它厂商对SEGA中止DC生产的反应

SEGA中止了DC的生产，有关软件事业特殊化的新闻也已经有了相关报道，但各制造商是如何看待这个问题的呢？我们现在先看一看任天堂、SCEI、微软和CAPCOM这4个公司对这次报道的反应。

任天堂(任天堂 宣传部)

"我们现在正在进行GBA和GAMECUBE的连动工作，任天堂对中止DC的生产这件事并没有任何对应。我们的方向性并没有改变。如果各软件制造商赞同我们的软件制造的话，那么只要没有特殊的事情，我们一定期待着好软件的制造。虽然这是全体游戏界的问题，但是我们想，大家现在必须认真的制造出优秀的软件。我们也很希望SEGA制造出优秀的软件。"

SCEI(SONY计算机娱乐 佐伯雅司)

——对于SEGA加入PS阵营这则新闻，您是怎么想的呢？

佐伯雅司先生："非常欢迎，我的感觉就是大家要在一起做一些有意思的事情。通过与SEGA联合在一起而使得我对PS2这种形式的安心感更加的强烈，我觉得非常的高兴。"

——以"SONIC"系列为首的SS的软件在欧美已经移植到了PSone上，对这点您这么看？

佐伯雅司先生："这也很受欢迎啊。在欧美，对于PSone的需求还有很多很多，因为它跟SS之间不但有互换性，而且有些软件也已经没有必要再在PS2上推出。我觉得选择PSone作为SS的移植地是很正确的。"

——据说SEGA和SCE要协力进行有关network的推动工作，具体方面预定要进行什么样的工作呢？

佐伯雅司先生："具体方面的事情还不能说，但是network对应的工作一定会通过SEGA的协力而有所加速。而且SEGA在network软件的开发方面也是得到了方方面面的认同的，所以我们期待着那种失常状态能在PS2阵营中得到激活。"

——感觉像是PS2得到了强劲的帮手啊。

佐伯雅司先生："在某些方面来说是值得庆幸的，因为这次发表的软件阵容是非常强的。我们最终的目的就是希望用户们能够尽兴，所以我觉得这是值得可喜可贺的一天。"

微软(微软Xbox事业部 宣传员)

"作为游戏软件的制造商，我们觉得SEGA的加入是十分值得高兴的。Xbox现在正在一边准备能够满足游戏迷们期待的作品，一边为春天的东京game show而做着各种各样的准备。敬请期待。"

CAPCOM(CAPCOM常务董事 冈本吉起)

有关DC，我们CAPCOM本来想全力作为后援的，但是无论是对于SEGA也好，还是对于用户也好，我们都是没有尽到力，所以我们觉得很遗憾。不过我们也很平静的接受了事实，停止了DC软件的生产。因为我们想SEGA这次的决断是十分正确的决断。我们期待着这位优秀的软件制造商能够尽快的回复业绩。"

SEGA宣布中止DC生产后的一系列决策

SEGA正式宣布将跨平台发展

就在SEGA宣布DC将停产之后，该公司紧跟着正式宣布：SEGA今后将跨平台发展，而且范围非常广泛，将包括SONY的PS、PS2；任天堂的GBA、GAMECUBE；微软的X-BOX以及移动电话等等，让人没想到的是SEGA竟然连老对手SONY的主机也视为开发对象了，看来这次SEGA真的是成为游戏制作厂商了。

除此以外，SEGA日前还接连宣布了许多重要的消息，下面就让我们来看一看：

·SEGA今后将转型为以游戏制作为主的企业，以成为世界最强游戏开发商为目标

·DC主机在3月份正式停产，而北美DC主机将从目前的149美元降到99美元，目的就是尽快售出目前全球200万台的DC主机库存

·SEGA大概还要为DC主机制作100余款游戏，而SEGA也将为其他主机开发30款以上游戏

·SEGA授权英国Pace Micro Technology开发内建DC晶片的Set Top Box

·SEGA将与PDA大厂Palm合作发展PDA游戏

·至于跨平台发展部分，目前已经确定的有：

PS2方面：《太空频道5》、《VR战士4》、《创造球会》系列、《樱花大战》系列

GBA方面：GBA版《索尼克》今秋发售、《啾啾火箭队》今年3月发售、《魔法气泡》今夏发售

PS方面：部分SS游戏将移植到PS上

·授权美国Acclaim公司将DC的《法拉利355》、《疯狂出租车》、《18轮大卡车》以及《Zombie Revenge》移植到PS2上

·是否加盟微软的Xbox以及任天堂的GAMECUBE目前正在协议中

DC版《VR战士4》移植未定

就在SEGA宣布DC主机将停止生产后，该公司立即宣布今后将跨平台发展，为其他主机制作游戏。而让人没想到是SEGA的服务对象中竟然还有老对头SONY的PS2，更让人感到吃惊的是SEGA竟然宣布将把该公司的招牌3D格斗游戏《VR战士4》移植到PS2上。

原来外界一直认为《VR战士4》将铁定会在DC上出现，如今SEGA却表示该游戏将移植在PS2上，所以对于该游戏是否会移植DC就成了人们关注的事情，而担任SEGA公司"构造改革推进本部"领导人的香山哲日前表示说：街机版的《VR战士4》将会用新基版"NAOMI2"来制作，而家用机版目前只考虑了PS2，在街机版还没开发完成的情况下是否会推出DC版只能说是"未定"，看来DC玩家是否能够顺利的玩到《VR战士4》还是一件很悬乎的事。

DC网络服务仍将继续

SEGA一宣布DC停止生产不要紧，引起的动静还真是不小，除了在游戏界引起了极大的轰动外，对玩家的刺激也很是了得，许多刚刚购买了DC的玩家都担心该主机是否还会继续推出游戏，还有一些DC玩家则是担心刚刚开通不久的DC网络服务是否会因为此事而完蛋，针对这些疑虑SEGA公司最近做出了声明。

SEGA表示：虽然DC主机将在3月底停止生产，但DC的网络服务将照常营业，而各项DC网络游戏开发计划也将照常进行，无论是负责日本地区的"ISAO.net"，还是负责北美地区的"SegaNet"，或是欧洲地区的"Dreamarena"都会照常运行，请各位DC玩家放心。

《VR战士4》不是PS2专有游戏

SEGA宣布加盟PS2游戏开发阵营，并将该公司的招牌3D格斗游戏《VR战士4》送给PS2做见面礼，实在让许多非PS2玩家不能接受。不过最近有消息指出《VR战士4》并非是PS2独有的游戏，该游戏并不是没有出现在其他主机上的希望。

美国方面日前有消息指出：SEGA虽然目前只公布了PS2版的《VR战士4》，但这并不代表《VR战士4》就不会在其他主机上推出了，况且SEGA表示该公司对微软的Xbox以及任天堂的GAMECUBE也一样很感兴趣，因此"只有PS2玩家才能玩到《VR战士4》"这种说法目前还为时过早。

SEGA将和SONY进行网络合作

SEGA在日前除了宣布将为SONY的主机制作游戏外，还表示将和S.C.E在网络方面进行合作。虽然目前还没有什么具体的计划，但是SEGA和SONY很有可能会共同开发一些为网络游戏服务的软件和服务项目。而SEGA是目前游戏界中唯一在家用主机上提供完全网络游戏服务的公司，因此该公司在这方面的经验以及技术对于SONY而言都是非常重要的。

另外，既然SEGA有意思要在PS2上应用该公司的网络技术，说不定前些时推出的DC超人气网络RPG游戏《梦幻之星网络版(Phantasy Star Online)》也有可能移植到PS2上呢，不过这是后话可，一切都要在PS2的网络架成后才会有结论。

SEGA刚刚宣布不生产DC主机，就频繁的和SONY进行合作，看来商界里没有永远的冤家真的不假呀！说不定这两家原来的老对头会成为亲密的合作伙伴呢！

日版DC主机3月1日正式大降价

随着DC的停产，全世界各个国家的DC主机几乎都在降价，为的就是尽快把库存抛出去，而日前SEGA公司正式宣布自从3月1日起，日本的DC主机将正式降价，由原来的19900日圆降到9900日圆，下降幅度为50%以上，实在让人感到不可思议。

SEGA表示说：本次DC主机降价主要是为了处理目前库存的主机，不过DC游戏仍然会继续推出，光SEGA本身就有《樱花大战3》、《索尼克大冒险2》以及《莎木2》等30多款游戏正在开发中。

虽然DC已经停止生产了，但是考虑到目前的价格实在是太便宜了，那些口袋里银子多的玩家不妨买一台，一来DC上还是有不少好游戏值得一玩，另一方面也是为了留做纪念嘛！

SEGA各国分公司全部缩减规模

随着SEGA退出硬件市场转型为游戏制作公司，该公司理所当然的要在人事上做出一些调整，最近有消息传来说SEGA在世界各国的分公司纷纷宣布将缩减规模。

SEGA美国分公司表示：该公司目前预计裁员40%，而这些缩减的部门以及员工大多以硬件部门为主，由此也可以看出SEGA坚决要走游戏制作这条路。

而SEGA在欧洲分公司日前也表示说要大幅度缩减结构，其中主要包括服务部门、硬件部门以及数个翻译部门。

SEGA这一转型不要紧，恐怕要有成千上万的人失业了，没办法！现实就是这么残酷！

SEGA继续热衷街机市场

虽然SEGA宣布了将停止生产DC主机，转型为跨平台游戏制作商，但只代表着SEGA将退出家用机市场，而对于该公司一直热衷的街机市场，SEGA却没有丝毫要退却的意思，看来除了为其他主机制作游戏外，街机这一块也是SEGA今后的主要发展对象。

SEGA表示：该公司仍然将以"游戏界第一街机基板提供者"自居。而不久前才刚刚公布的新基板"NAOMI2"就是他们的秘密武器，尽管NAMCO最近也推出了可以和PS2进行互换的街机基板"System-246"，但SEGA似乎并没有把此事放在心上，该公司表示当2月23日向世人们展示《VR战士4》的时候，不会再有一个人怀疑SEGA的街机制作能力，真是信心十足呀！

DC停产使SEGA股价狂涨

日本著名游戏厂商SEGA于1月31日正式宣布该公司将停止生产DC主机，从而进入跨平台发展的阶段。该消息一经传出后立即引起了轰动，而众多SEGA的公司的投资人纷纷认为SEGA这样做非常明智。因为DC长期以来在日本本土都是非常的不受欢迎，而SEGA在这样时候停止生产DC主机无疑是丢掉了一个最大的包袱，今后应该可以轻装上阵，大步向前走了。

而就在SEGA刚刚宣布DC停产后，该公司的股票价格就出现了大幅度增长的情况。昨天SEGA的股价在东京证券交易所大涨，收盘价为1987日圆，上涨了279日圆，增长幅度为17.5%，实在让人感到不可思议。其实自从上星期有传言说SEGA将停止生产DC后，该公司的股票价格就一直在上涨，截止到昨天为止已经从原来的975日圆增长到了1987日圆，难怪众多分析师当初把SEGA的股票评价为"SELL"，而现在却改为"Strong BUY"，由此看来外界对SEGA还是非常看好的，看来SEGA翻身的时候到了！

紧急速报2 坂口博信从SQUARE辞职！？

为了解决人气作品系列《FF》的超高制作成本问题，铃木尚社长决定对人事权等权限集中体制进行调整。

因此，一直担任游戏开发和副社长职务的坂口博信从SQUARE辞职并担任外部制片担当。平松正嗣总经理被降职为执行委员。

另外，铃木社长和和田洋一经理的委员报酬被削减，铃木社长的薪水削减到一半左右。

对于SQUARE开发的面向PS2的游戏软件《FF10》的延期理由，1月19日铃木社长解释为FF系列在PS2上开发的软件预算周期有误，并且根据现在游戏界开发PS2软件难的常识，对开发方SCEI的体制不完备提出批评。

但是，随着游戏机高机能化的进程加速，开发费用也在不断高涨。这次铃木社长对销售量超过100万的开发项目和销售系统进行改革，并且掌握了相关开发单位800名软件开发人员的人事权，正在考虑构造将软件的收益和开发人员报酬相连接的连动体系。

对于现在正处于开发中的在线游戏系统"PLAY ON LINE"，根据预算，如果加入网络人数不能达到50万的话是不能达到赢利的目的。但是即使如此，公司仍然准备继续推行这个开发项目。

还有，在家庭用游戏机软件市场持续低迷的时候，任天堂公司将在3月21日发卖的次世代便携式游戏机"GBA"，其定货额预测在1月末将急剧上升到270万台，但是因为SQUARE和任天堂一度关系紧张，因此SQUARE面向GBA开发投入的项目大概还要等一段时间。

●坂口博信以制片董事身份与SQUARE签约

2月8日，SQUARE武市智行代表董事会长、坂口博信代表董事副会长和平松正嗣董事同时发表辞呈声明。

SQUARE公司在2001年3月的决算中出现了创业以来的首次财政赤字，并且第一次对开发产品的公开日延期，这次的辞职就是这个原因导致的。今后SQUARE的经营体制将以代表董事社长兼CEO(最高经营责任者)1名、董事兼CFO(最高财务责任者)1名、社外董事数人的结构来强化经营。为此，坂口博信以制片董事的身份与SQUARE签定了专门契约，所以今后大家还是可以看到由他制作的FF系列。另外，武市智行作为公司的契约顾问、平松正嗣作为执行委员继续开展业务工作。

虽然辞呈的发表比较突然，但从中看不出SQUARE开发项目有变更的趋势。因此，今后还可以期待坂口博信和SQUARE的联合会有更多的新作推出。

> 虽然坂口博信并不是从SQUARE中退出，但是他已辞去副社长的职务，这一变动的主要原因是该公司近年来在游戏制作上的花费过于庞大，使得公司的收益在逐渐缩小，并出现了赤字。因此该公司便决定缩减内部开支，并考虑在其他游戏平台上开发自己软件的可能性，如此看来我们在PS2以外的主机上也有机会玩到SQUARE的游戏了。

CG电影的花费令SQUARE不能承受

说起日本著名游戏厂商SQUARE许多玩家都不会感到陌生吧！而玩过该公司游戏的玩家一定都会感到SQUARE游戏最大的特点就是画面精美，无论是从《最终幻想7》开始该公司开始在游戏中加入大量精美的CG；到后来的《最终幻想8》、《最终幻想9》、《寄生前夜》；一直到最近刚刚推出的《保镖》的CG都给玩家留下了深刻的印象。可以说近几年SQUARE在电脑CG动画这方面上投入了很大的精力，而且取得了很大成绩。但是无奈的是这方面所用的庞大资金实在让SQUARE承受不起了，因此该公司目前表示将减缓电影CG的制作业务。

根据SQUARE日前公布的"新经营战略会议"资料，预计今年7月15日上映的全CG电影《Final Fantasy: The Spirits Within》目前已经耗费了1.37亿美圆，尽管有哥伦比亚影业帮助其分担50%的费用，但这仍然是一笔非常庞大的支出。为此SQUARE有意减缓该公司的电影CG制作业务，先把全部的精力投入到游戏业上。不过玩家也别担心，SQUARE只是表示说是减缓，并没有说不制作，因此在该公司今后的游戏中我们依然可以看到精美的CG动画。

紧急速报3 Xbox的本体设计终于发表



微软于今年秋天预定发卖的新硬件——Xbox的本体设计终于公开了！这是1月6-9日在美国拉斯维加斯举行的CES(国际消费者电子产品展览会）上发表的消息。微软总裁比尔·盖茨在演讲的时候提到了这一点。

从照片中我们可以看出包括手柄在内的所有Xbox都以黑色为主要基调，属于流线的横置式。有关本体和手柄的详细说明将在以下讲述。

Xbox已经露出了它的真面目，预定在今年秋天销售，但是价格仍然没有发表。请大家记住Xbox的样子，然后耐心等待吧。

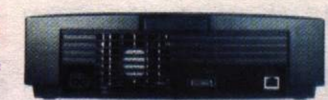
从各种角度对Xbox进行检验！



我们现在来仔细地看看Xbox的构造吧。左图是机体的前面和后面的构造图。前面的中央上面的部分是机器的开关按钮，背面部分从左向右分别是电源端子、AV端子和接续有线电视以及网络的接口。Xbox可以通过与网络的连接实现大容量的通信。另外，前面的四个手柄接口都与USB规格对应。可以与各种周边设备接续。机器在设计上在原来的基础上做了若干改动，CPU主频733，并配备有5倍速DVD光驱。虽然机器推出时间稍晚，但是规格和性能的高超掩盖了这一缺点。Xbox给人的感觉是已经超出了家庭用游戏机的范畴，成为可以和计算机相媲美的高性能机器。独立的扩张外插接口使使用方法变得更加简单。这就









是大家梦想中的家庭用游戏机吧！在这个机体上可以运行什么样的游戏呢？还有，它的价格是多少呢？请等待我们下期的报道。

比尔·盖茨向全世界公开Xbox！！

1月6日在比尔·盖茨的演讲中，今年的CES揭开了序幕。比尔·盖茨在他的演讲中公开了微软开发的新游戏机体Xbox。



比尔·盖茨在演讲中说，"美国10岁以下的儿童中，8-10岁的孩子几乎都有自己的游戏机，这是一个可以与电影业相匹敌的巨大市场。如果说软件和硬件方面有新的革命的话，那将会是在这个市场中完成。……我要求我们的开发小组要抓住这一次的机会，在我们的开发集体里有很多游戏的高手和软件方面的专家，就是这样我们的Xbox完成了。在这个机体中包含着公司同仁的汗水和努力，这次也是Xbox首次在世界面前公开。这就是我所说的Xbox。"比尔·盖茨一边说着一边在无数闪光灯中揭开了蒙在Xbox上的神秘面纱。

盖茨在说明游戏机的各种机能的同时说："我们的设计是在反复实验的推敲中和花费了大量时间才完成的。只是手柄的设计我们就做了100多个，现在大家看到的每一个设计都是我们认为最好的、最舒适的式样。游戏软件放入机体后在8秒钟之内，游戏就会启动。对于上次玩过的游戏，机体会自动存储有关信息，再次游戏的时候不需要读取。除了我们现在还在对机体的若干芯片进行的改良以外，大家看到的就是最后的Xbox。"在演讲的过程中还展示了几个对应软件游戏并进行了现场演示。当美丽的图象出现的时候，现场响起了沸腾的掌声。

这就是比尔·盖茨亲自展示的Xbox。由于微软在这次的展示中没有设立观众参与的展台，因此要亲手触摸Xbox恐怕还要等上若干时候。





Xbox专用手柄公开！



和本体一样同为黑色的Xbox手柄也在这次的国际消费者电子产品展览会上进行了展示。现在我们来对它的样子进行说明：在中央商标标志的右下是摇杆，左下是方向键，在方向键的上面还有一个摇杆，总共有三个方式可以操纵方向。按钮除了右侧的XYAB以外还有黑白各一个按钮，在背面部分有LR的扳机装备。这些按钮和摇杆都是采用压感装置，按钮的椭圆形状也是其特征之一。当然也有"开始"和"选择"按钮，内部还有震动装置。从照片上我们无法看到的，还有在背面用于储存数据的BLOCK，可以满足不同的功能需要。虽





然有关记忆功能还没有发表,但是这样的设计已经足够引起玩家的兴趣了。手柄比现在的普通型号都要大,有关问题还处在讨论阶段,也许是因为日本和北美使用的手柄型号不同吧。Xbox 专用手柄拥有现在面市手柄的所有功能,性能方面即使不用多说也一定使大家满意吧。

关于 Xbox 今后的动态?

在销售日和价格都没有确定的情况下,Xbox 的样机提前一步展示出来。这次微软发表的并不是电脑而是家庭用游戏机,这一点大家都非常感兴趣。今后值得关注的是有关 Xbox 的销售日期和价格的发表时间。肯定会在 3 月份的 2001 年春季东京游戏展或者 5 月份的 E3 发表吧。微软如何有效地利用宣传的攻势来取得销售的好成绩也是今后的一大看点。

微软认为 SEGA 必定加入 Xbox

1 月 31 日,日本著名游戏厂商 SEGA 正式宣布该公司今后将跨平台发展,并表示将为 SONY 的 PS2 以及任天堂的 GBA 开发游戏,而对微软的 Xbox 以及任天堂的 GAMECUBE 却只表示说目前还在协商中,不过微软对这些到是一点也不在乎,反而自信满满的表示说 SEGA 一定会加盟 Xbox,真是让人不知道微软的这种自信是从何而来的。

微软表示:SEGA 不但会加盟 Xbox,而且还会以 XBOX 为重心发展,目前只公布了 PS2 游戏的开发计划只是因为 PS2 已经发售了,而对于加盟 Xbox 方面没透露太多消息则是因为 Xbox 还有半年多的时间才能推出,目前没必要做太多说明罢了。

微软还表示:其实目前 SEGA 已经在开发多款 Xbox 游戏,而且华丽程度超乎想像,SEGA 超强游戏制作实力搭配上 Xbox 优秀硬件机能,将创造出第一流的游戏。还有目前 SEGA 在 PS2 上制作的游戏,Xbox 一样也少不了;而 Xbox 上有的,PS2 上却不一定有。

听微软的口气,就好象已经和 SEGA 签定了什么协议似的,不知道是真的还是随便说说吓唬 SONY 罢了,微软表示在今年 3 月的东京电玩展以及 5 月的美国 E3 展上将会公布更多的消息,让我们拭目以待吧!

X-BOX 的发售日可能会延期

众所周知在参与 21 世纪主机争霸战的 3 款主机中(DC 已经不算了)微软的次世代主机 Xbox 发售日最晚,目前预定在今年秋季,而这也是有些人不看好该主机的一个重要原因。而目前又有消息指出 Xbox 可能会因为商标的问题而延期推出,这对于微软来说无疑是一个非常不好的消息。

根据英国《财经时报》的报道:Xbox 的商标权目前存在着争议,因为在微软申请 Xbox 的商标之前,已有另一家叫做 Xbox Technology 的软件开发公司向美国政府的相关的申请。

Xbox Technology 的发言人表示:该公司是在 1999 年的三月间申请 Xbox 的相关商标权利的,而微软方面则是在当年的十月份才提出申请,因此按照惯例,应该是由该公司获得 Xbox 的商标权利。他进一步表示,Xbox Technology 曾经想向微软买下所提出的 Xbox 商标申请权,不过被微软方面给予拒绝。而目前 Xbox Technology 也没有打算要将 Xbox 的商标申请权卖给微软,因此这两家公司可能到时候需要以法律诉讼来解决问题,所以微软的 Xbox 主机推出计划也可能因此而受阻,微软真是出师不利呀!



紧急速报 KONAMI 涉嫌偷税 5 亿余日圆

日本著名游戏厂商 KONAMI 日前因为涉嫌利用其子公司隐藏了 5 亿 5000 万日圆的收入而引起了大阪国税局的注意,而随之而来的就是国税局对 KONAMI 实施加重税的处罚措施。

由于 KONAMI 发行的《游戏王》卡片以及 DDR 等人气商品陆续登场,到 2000 年 3 月为止该公司的销售额高达为 1300 亿日币。国税局指出,KONAMI 本社对两家子公司有出资经营的事实,却以市场动向改变为理由,中断开发并废弃整个企划,而此项目则用"特别损失"来计算,在经费上扣掉法人所得的差额。KONAMI 便利用此手法减少一部份的税额。

国税局表示如果 KONAMI"制作终止废弃"的说法不成立,将以"没有制作终止证据"等理由,要求 KONAMI 加算 5 亿 5000 万日圆逃税额。

由于 KONAMI 最近这几年一直春风得意,如今却出现这种情况,实在让人不敢相信,而日前 KONAMI 的官方网站也针对此事发表了正式的声明。

KONAMI 表示说:大阪国税局指控该公司漏税,绝对是莫须有的。大阪国税局似乎是误解了该公司在税务上的一些定义,KONAMI 绝对没有隐瞒该公司的收入。

公说公有理,婆说婆有理,到底谁是正确的呢?还是让我们继续关注吧!

《燃烧战车 2》将是本系列最终作

由日本著名游戏厂商 KONAMI 制作的 PS2 谍报游戏《燃烧战车 2》可以说是目前 PS2 上最受期待的游戏,而许多玩家都表示希望该系列可以一直延续下去,但最近该游戏的制作人小岛秀夫却表示说:希望《燃烧战车 2》能够为该系列划上一个圆满的句号,也就是说他没有考虑要开发该系列的第三作,这多少有点出乎玩家们的意料。

小岛秀夫在接受日本著名卡通杂志《NewType》访问时表示:他希望《燃烧战车 2》是整个《燃烧战车》系列的完结,他不希望该游戏会继续推出第三代,一款游戏总要有它完结的时候。

不过玩家也不要因此而太过伤心,因为小岛秀夫表示《燃烧战车 2》将让玩家充分的享受游戏的乐趣,玩多少遍也不会感到腻烦,让我们拭目以待吧!

KONAMI 否认《燃烧战车 X》传闻



众所周知去年日本著名游戏厂商 KONAMI 在宣布该公司将加盟微软次世代主机 Xbox 游戏开发行列时,曾表示说将在 Xbox 推出该公司的招牌谍报游戏《燃烧战车》系列,并命名为《燃烧战车 X》,由于该系列在全世界的人气都普遍很高,因此长期以来关于《燃烧战车 X》的传言一直连续不断,有人表示说该游戏就是 PS2 版《燃烧战车 2》的移植版,也有人说该游戏是 PS 版《燃烧战车》再加上一些后续情节而生成的特殊版本,还有人干脆说该游戏包含了《燃烧战车》以及《燃烧战车 2》两个游戏……总之,关于该游戏的猜测实在太多太多了,真是让人摸不着头脑。

目前,KONAMI 美国分公司正式发表消息,对目前所有关于《燃烧战车 X》的传言全部给予了否认。该公司表示目前所有关于《燃烧战车 X》的传言全部是虚构的,由于距离 Xbox 还有很长的一段时间,所以目前关于该游戏,KONAMI 只能说是无可奉告。

KONAMI 准备推出一款健身游戏

KONAMI 的生意真是越做越大，前些时该公司的健康部门竟然收购了一家健身公司，一时间让人摸不着头脑。而日前 KONAMI 终于公布了收购该公司的目的，并发表了利用这家健身公司进行游戏开发的计划。

KONAMI 表示该公司将计划制作一款与健身和运动操有关系的游戏，该游戏初步预定是为 PS2 制作的。至于游戏的玩法和该公司的超人气跳舞游戏《DDR》有些类似，玩家能够按照音乐的节奏进行运动。不过该游戏不是为青年人设计的，它的主要销售对象是 50 岁——60 岁之间的中老年人。看来 KONAMI 除了儿童、年轻人，现在连中老年人也视为了服务对象。

紧急速报 5 街机版《生化危机》不久将面市



说起由日本著名游戏厂商 CAPCOM 制作的人气恐怖冒险游戏《生化危机》系列，想必应该没有不知道的玩家吧！该系列自从 1996 年首次出现后，一直深受玩家们的欢迎。而该系列覆盖的机种更是全面，SS、PS、DC、PS2 以及 PC 上都有着该游戏的身影。日前 CAPCOM 宣布该公司将与 NAMCO 合作开发一款街机光枪射击游戏——《生化危机——火线地带（BIOHAZARD FIRE ZONE）》，并预计于 2 月 3 日——4 日在日本的大阪进行公开测试，而这也是《生化》系列首次登陆街机。

该游戏是以《生化危机》为故事背景开发的，可支持两人同时游戏，而光枪的造型据说是机枪式的，想必玩起来一定非常的过瘾，但是该游戏将使用什么基板以及发售日目前 CAPCOM 还没有透露。

CAPCOM 与 BANDAI 紧密合作

据 BANDAI、BANPRESTO、CAPCOM 三公司表示，他们将进行以《机动战士高达》为题材的家用和业务用游戏软件的联合开发计划。

作为第 1 弹，CAPCOM 将进行 NAOMI 版《机动战士高达 联邦 VS. 吉恩》的开发和贩卖业务，而 BANPRESTO 则负责经销。而且作为第 2 弹，CAPCOM 将进行 DC 版《机动战士高达 联邦 VS. 吉恩》的开发工作，而发售将会由 BANDAI 进行。据说有关今后 PS2 版的软件的开发和贩卖工作也会由 BANDAI 和 CAPCOM 联合进行。

这次发卖的《机动战士高达 联邦 VS. 吉恩》是机动战士(MS)2 体组合团体的动作游戏。在第 1 代高达中登场的机动战士几乎都会登场，对于高达迷来说，这一定是令人感动得流泪的消息。而且，他们还制定了在年底发售 20 万张 DC 版的目标。

紧急速报 6 听铃木裕畅谈《VR 战士 4》

自从 SEGA 宣布将加盟 PS2 游戏开发行列，并决定把该公司招牌 3D 格斗游戏《VR 战士 4》移植到 PS2 上后，《VR 战士 4》就成了游戏界异常关注的对象，因为《VR 战士》系列每出一款新游戏几乎都代表着 3D 游戏进入了一个新阶段，再加上本次 SEGA 又决定将该游戏移植给老对头 SONY 的 PS2，移植度到底怎样谁也说不准。

日前，SEGA 公司的王牌制作人，同时也是《VR 战士》创始人的铃木裕接受了日本媒体的采访，而在采访过程中他透露了不少关于《VR 战士 4》的消息，下面就让我们来看一看：

·《VR 战士 4》将利用 SEGA 最新街机基板“NAOMI2”开发，目前预计 2 月 23 日 ~ 24 日在日本的 AOU SHOW 上公布该游戏的实际画面，而家用版本目前只考虑了 PS2 版。

·游戏 3D 人物将采用制作《莎木》时得到的技术，从而创造更生动的肢体动作以及表情变化，而且人物服装也将更丰富。

·操作方式将回归原本一代、二代的三按键制，取消“回避”键，而玩家能够利用摇杆作出更多变化。

·加入自动防御系统，电脑能够帮玩家防御一些攻击。

·摔投技也将因为玩家与对手的相对位置、地形改变而有更多变化。而反受身技在《VR 快打 4》中也是个重要的格斗技巧。

·该游戏将发挥“NAOMI2”新基板的实力，游戏中格斗舞台将更多元化，甚至玩家被摔在地上时还会对地面产生冲击；在雪地战斗时还有真实的足迹表现。

从这短短的介绍中我们似乎已经能体会到《VR 战士 4》将会有多么精彩，相信这款游戏一定会给我们带来很多的惊喜。

紧急速报 7 3 月 GBA 发售肯定缺货

再有大约一个月的时间任天堂的 32 位掌机 GBA 就要发售了，该主机可以说是被寄予了很高期望，无论是游戏界还是玩家都是如此。而根据任天堂公布的资料：到目前为止光日本国内 GBA 的定单就已经高达 270 万台了，而到 3 月底该公司只能出货 100 万台，这个数字将远远不能满足玩家的需要，而这就表示 GBA 发售时一定会出现缺货的情况。

任天堂表示说：虽然该公司将加强 GBA 产量，但是在三月底最多只能推出 100 万台，所以他们对目前 270 万台订单又忧又喜。按照任天堂规划，他们将在 4、5 月把 GBA 产量提高到月产 150 万台；7 月以后提高到月产 200 万台，以一年内出货 2400 万台为目标。

从现在的情况看，想在 3 月就买到 GBA 的玩家一定要做好心理准备了，要么你就等一等，要么就要花出大把的银子。

紧急速报 8 SEGA 转型引起 EA 担心

自从 SEGA 宣布 DC 将停产而该公司将不再生产硬件的时候，该公司就已经彻底成为一家游戏制作商，而 SONY 以及任天堂也都自然不再是该公司的竞争对手了。现如今 SEGA 的竞争对手就是那些游戏制作厂商，而这其中最大的对手则要数是北美的 EA 公司。

EA 是目前 PS2 最大的游戏供应商，而该公司前些时间还承诺要支持微软的 Xbox，而 SEGA 在宣布转型后第一件事就是宣布将加入 PS2 游戏开发阵营，并将该公司的招牌游戏《VR 战士》、《樱花大战》等游戏带给了 PS2。此外该公司还表示对微软的 Xbox 也有着极为浓厚的兴趣，这一切都和 EA 公司那么的相象，因此说 SEGA 将和 EA 成为竞争对手一点也不过分。

其实 SEGA 的转型也确实让 EA 担心了一把，例如微软的发言人日前在接受采访时就表示：“我想没有任何人能够拒绝像 SEGA 这种能提供第一流令人眼亮游戏的自制游戏厂商的加入。”看来众多硬件厂商还是非常相信 SEGA 的，因此对于 EA 来说 SEGA 的确是一个最大的竞争对手，而到底这两家公司之间将碰撞出什么样的火花，让我们拭目以待吧!

NEWS TIME 之“地狱耳”

■由 S.C.E.I 制作的超人气音乐游戏《Parappa》将推出第三作。
■《黑客帝国》的游戏版本正在制作中。
■为了与即将发售的 NGC 和 Xbox 竞争，PS2 也在考虑降价。
■PS2 版的《樱大战》既不是移植作品也不是《樱大战 4》。
■《樱大战》版 DC 主机也将降价，下降幅度约为 10000 日圆。
■由著名人气动画片《飞跃巅峰》改编的打字练习软件的 PC 版即将发售。
■NAMCO 将推出神秘 RPG 游戏，有消息指出这就是传闻中的“TALE X”。
■第五回日本游戏大赏提名作品发表，PSO、FFIX、DQⅦ榜上有名。
■SONY 网络商店进行安全性重建，并与 IBM 一起合作修正网络隐患。
■SEGA 有意将以往的 MD 软件移植到 WSC 上。
■SQUARE 与 SEGA 将合作推出一款全新类型的游戏(莎木 + FF?)。
■Xbox 主机将推出多种颜色的版本，并会在亚洲发售外型较小的手柄。

新作发售表

ACT 动作	SLG 模拟
PUZ 解迷	SPT 体育
RAC 赛车	SRPG 战略 RPG
RPG 角色扮演	TAB 桌上
SHT 射击	ETC 其它

PLAYSTATION

2001 年 2 月			
1 日	三国志 VII	KOEI	SLG
	SIMPLE 1500 SEIRES Vol. 55 THE DARTS	D3 PUBLISHER	SPT
	麻雀占卜 FOR TONIGHT ~月之女神们~	AFFECT	ECT
	Best of the Best PACHISLOT 帝王 5	MEDIA ENTERTAINMENT	SLG
	Best of the Best PACHISLOT 帝王 6	MEDIA ENTERTAINMENT	SLG
	SPIKE LIBRARY #004 SYPHON FILTER	SPIKE	ACT
	将棋最强 向职业棋士学习（廉价版）	魔法	TAB
	大江户风水因果律 花火 2（廉价版）	魔法	SLG
	KILLER BASS（廉价版）	魔法	SPT
	普及版 1500 日圆 SERIES 探侦神宫寺三郎普及版	MEDIA RING	AVG
8 日	PANZER FRONT bis	ENTERBRAIN	SLG
	拉面桥 TOMY COLLECT BEST	TOMY	SLG
15 日	CHECKMATE（廉价版）	ARTRON	TAB
	筋肉番付 VOL. 1 ~我是最强之男！~	KONAMI	SPT
	筋肉番付 VOL. 2 ~向新极限挑战！~	KONAMI	SPT
	筋肉番付 ~ROAD TO SASUKE~	KONAMI	SPT
	实况高尔夫 2000	KONAMI	SPT
22 日	三国志 III	KOEI	SLG
	CAPCOM GENERATION 第一集 ~ 击坠王时代 ~	CAPCOM	STG
	私立 JUSTICE 学院 热血青春日记 2	CAPCOM	FIG
	VOLFOSS	NAMCO	SRPG
	Eithea 初回生产限定版	ATLUS	RPG
	Eithea 20000 个限定 DELUXE PACK	ATLUS	RPG
	SUPERLITE 1500 SERIES SCREEN	SUCCESS	AVG
	SUPERLITE 1500 SERIES FRANBELAGE 之精灵	SUCCESS	AVG
	GGS2000 SERIES DAVE MIRRA FREE STYLE BMX	ACCLAIM JAPAN	SPT
	MAJOR WAVE 1500 SERIES OVER BLOOD	HAMSTER	AVG
	MAJOR WAVE 1500 SERIES REFRAIN LOVE ~想见你~	HAMSTER	SLG
上旬	PANDORA MAX SERIES VOL. 6 ONI 零 ~ 复活	PANDORABOX	RPG
2 月	欢乐时光 POKAN GOGOGO	BANPRESTO	RAC
	私立凤凰学院 2 年纯爱组	J・WING	TAB
	仓鼠出门	NAXAT	SLG
2001 年 3 月			
1 日	LOGIC PRO ADVENTURE	AQUAROUGE	PUZ
8 日	音乐创作室 3	ENTERBRAIN	SLG
	TONY HAWK'S PRO SKATER2	SUCCESS	SPT
15 日	心跳回忆 2 对战 PUZZLE 玉	KONAMI	PUZ
	DDR 4th MIX	KONAMI	SLG
22 日	恶魔城年代记 恶魔城 DRACULA	KONAMI	ACT
	幻想水浒外传 VOL. 2 CRYSTAL VALLEY 之决斗	KONAMI	AVG
	逮捕令	PIONEER LDC	AVG
29 日	纹章传说 EMBLEM SAGA	ENTERBRAIN	SRPG
	加油 伍右卫门 大江户大回转	KONAMI	ACT
	心跳回忆 2 SUB ~ STORY VOL. 2 ~ Leaping School Festival ~	KONAMI	AVG
	SENTIMENTAL GRAFFITI	NEC INTERCHANNEL	AVG
	机器人大战 α 外传	BANPRESTO	SRPG
	K-1 世界大奖 2001 开幕版	KONAMI	SPT
	心理游戏 10	VISIT	ETC
下旬	实战 PACHISLOT 必胜法！ DISC UP	TOMY	SLG
3 月	真・女神转生	ATLUS	RPG
	私立凤凰学院 3 年纯爱组	J・WING	TAB
	SISTER PRINCESS	MEDIA WORKS	AVG
	SISTER PRINCESS 初回限定版	MEDIA WORKS	AVG
	BEATMANIA: THE SOUND PF TOKYO	KONAMI	SLG
	FECER 4 SANKYO 公式 PACHINKO SIMULATION	ICS	SLG
2001 年 4 月			
上旬	X-MEN MUTANT ACADEMY	SUCCESS	FIG
下旬	SPIDER MAN	SUCCESS	ACT
4 月	FORGET ME NOT ~PALETTE~	ENTERBRAIN	AVG
	元组！动物占卜＋恋爱占卜 PUZZLE	CULTURE BRAIN	ETC
	VIRTUAL 飞龙之拳 DASH	CULTURE BRAIN	FIG
	三洋 PACHINKO PARADISE 5	IREM SOFTWARE ENGINEERING	SLG

PLAYSTATION 2

2001 年 2 月			
1 日	ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT	KONAMI	SPT
	MIDNIGHT CLUB	SYSCON ENTERTAINMENT	RAC
15 日	GT3 A spec	S. C. E	RAC
下旬	NBALIVE 2001	EA SOUARE	SPT
	机甲兵团 J-PHOENIX（序章篇）	TAKARA	ACT
	DINOSAUR	UBI SOFT	AVG
2001 年 3 月			
1 日	Z. O. E	KONAMI	AVG
	Z. O. E PRIMIUM PACKAGE	KONAMI	AVG
	SHADOW OF MEMORIES	KONAMI	AVG
	暴走货车传说 3 ~ 男花道梦浪漫	SOIKE	RAC
8 日	决战 II	KOEI	SLG
	EXTERMINATION	S. C. E	AVG
	A 列车 2001	ARTDINK	SLG
15 日	实况足球 5	KONAMI	SPT
	PARAPARA RAPADISE	KONAMI	SLG
	我与魔王	S. C. E	RPG
22 日	生化危机 Code: Veronica 完全版	CAPCOM	AVG
29 日	WTA TOUR TENNIS	KONAMI	SPT
	EATMANIA II DX 4th style new songs colection	KONAMI	SLG
3 月	F1 2000 ~ CHAMPIONSHIP EDITION ~	EA SQUARE	RAC
	电车 GO! 3 通勤篇	TAITO	SLG
	风之克罗诺亚 2 ~ 世界希望忘记的东西	NAMCO	ACT
	首都高 BATTLE 0	元气	RAC
	血腥咆哮 3	HUDSON	FIG
	BATTLE GEAR 2	TAITO	RAC
	唐老鸭 RESCUE 大作战！	UBI SOFT	不详
2001 年 4 月			
5 日	TRUE LOVE STORY 3	ENTERBRAIN	SLG
4 月	GUN = HEARTS	IDEA FACTORY	ACT
	机甲兵团 J ~ PHIENIX	TAKARA	ACT

DREAMCAST

2001 年 2 月			
1 日	心理游戏	VISIT	ETC
2 日	黄金城之门 第三卷	CAPCOM	RPG
8 日	HUNDRED SWORDS @ barai 版	SEGA	RPG
15 日	HUNDRED SWORDS	SEGA	RPG
	AERO DANCING	CRI	SLG
22 日	西风狂诗曲	SOFT MAX	RPG
	MACROSS M3	翔泳社	ACT
	MACROSS M3 CAMPAIGN LIMITED BOX	翔泳社	ACT
	BETTLE BEASTER	STUDIO WONDER EFFECT	SLG
	MSR METROPOLIS STREET RACER	SEGA	RAC
2 月	春雨曜日	NEC INTERCHANNEL	AVG
2001 年 3 月			
1 日	FIRE PRO WRESTLING D	SPIKE	SPT
22 日	樱大战 3 ~ 燃烧的巴黎 ~	SEGA	AVG
	生化危机 Code: veronica 完全版	CAPCOM	AVG
	WORLD SERIES BASEBALL 2K1	SEGA	SPT
29 日	NFL 2K1	SEGA	SPT
	SGGG	SEGA	SRPG
	NBA 2K1	SEGA	SPT
3 月	玛丽与艾丽的炼金术士	COOL KIDS	RPG
	HAPPYLESSON	DATAM POLYSTAR	AVG
2001 年 4 月			
5 日	CANVAS ~ 褐色的 MOTIF ~	NEC INTERCHANNEL	AVG
4 月	黄金城之门 第四卷	CAPCOM	RPG
	CLOSE TO ~ 祈祷之丘 ~	KID	AVG

GAMEBOY

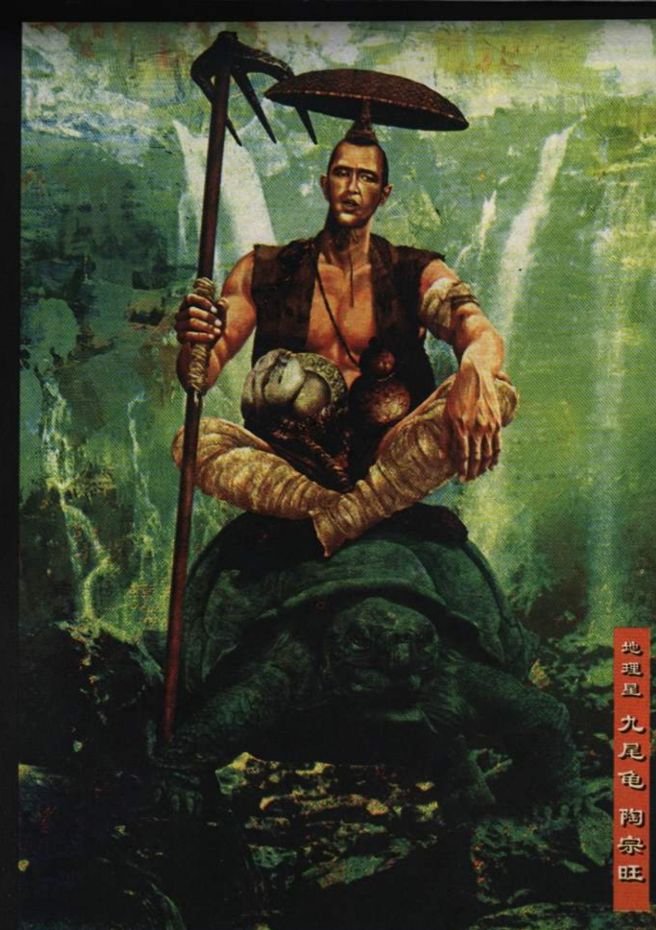
2001 年 2 月			
8 日	OHASTA DANCE DANCE REVOLUTION GB	KONAMI	SLG
15 日	DANCE DANCE REVOLUTION GB3	KONAMI	SLG
27 日	萨尔达传说 不可思议树之果实 ~ 大地之章 ~	任天堂	ARPG
	萨尔达传说 不可思议树之果实 ~ 时空之章 ~	任天堂	ARPG
2001 年 3 月			
15 日	WOODY WOOD PACKER 之 GO! GO! RACING	KONAMI	RAC
20 日	DRAGON QUEST MONSTERS2 玛露达之不可思议之键 路加之起程	ENIX	RPG
23 日	忍者乱太郎 ~ 忍者学园入学之路 ~	ASK	不详
3 月	幻想魔传 最游记	J・WING	不详

WONDER SWAN

2001 年 2 月			
1 日	机动战士高达 VOL. 1 ~ SIDE7 ~	BANDAI	SLG
上旬	宇宙战舰大和号	BANDAI	SLG
2 月	SD 高达英雄传 ~ 骑士传说 ~	BANDAI	RPG
	SD 高达英雄传 ~ 武者传说 ~	BANDAI	RPG
	DARK EYES ~ BATTLE GATE ~	BANDAI	SLG


CAPCOM


地会星 神算子 蒋敬


地理星 九尾龟 陶宗旺


地遂星 通臂猿 侯健


地明星 铁笛仙 马麟

[G] 游戏 榜中榜

TOP 10

排名	画面	机种	游戏名	类型	评语	厂商	发售日	销量
1		 PS2	鬼武者	AVG	编辑部除了 DRAGON 都在流口水…… DRAGON:我拒绝谈感受	CAPCOM	2001年1月21日	72万2814
2		 GBC	勇者斗恶龙Ⅲ	RPG	PALADIN:玩 RPG 的不能不玩 DQ,玩 DQ 就不能不玩3代。	ENIX	2000年12月8日	66万4174
3		 GBC	口袋妖怪~水晶~	RPG	CARL WANG:一定要玩!!	任天堂	2000年12月14日	50万5078
4		 PS	永恒传说	RPG	PALADIN:传说系列最强的一作,超 HAPPY 的连击系统。	NAMCO	2000年11月30日	42万8492
5		 PS2	保镖	A·RPG	星辰:……想玩,但没地方玩……	SQUARE	2000年12月23日	40万5208
6		 WSC	最终幻想	RPG	PALADIN:在 WSC 缺乏原创 RPG 的时候,不玩这个还能玩啥?	SQUARE	2000年12月9日	31万6028
7		 DC	梦幻之星网络版	RPG	E·T:要是支付得起国际长途话费,我一定每天 ON LINE	SEGA	2000年12月21日	22万7083
8		 PS	合金弹头 X	SHT	MADJOJO:总之就两个人一起玩吧。	SNK	2001年1月25日	17万6594
9		GBC	格兰蒂亚	RPG	CLOUD:无畏的少年以爱的名义进行的一场惊心动魄的大冒险。	HUDSON	2000年12月22日	12万6178
10		 PS	洛克人 X5	ACT	E·T:为什么主题曲不是仲间由纪惠唱的?	CAPCOM	2000年11月30日	12万5625

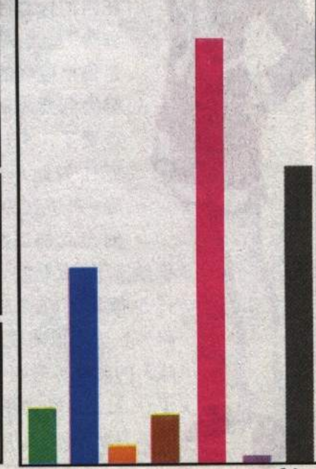
游戏期待榜

排名	游戏名	机种	发售日	厂商	类型
1	纹章传说	PS	2001年3月22日	任天堂	S·RPG
2	超级机器人大战α外传	PS	2001年3月29日	BANPRSTO	S·RPG
3	最终幻想 X	PS2	2001年预定	SQUARE	RPG
4	樱花大战3	DC	2001年3月22日	SEGA	AVG
5	燃烧战车2	PS2	2001年预定	KONAMI	ACT

本月主机销量排行榜

1月10日至2月10日

主机	销量
PS	47500台
PS2	164950台
DC	24137台
N64	42136台
GB	365987台
NGP	8282台
WSC	259111台





樱大战 3

燃烧的巴黎

一款不用做过多介绍的游戏，更加美丽的画面、更加美丽的女孩，还等什么呢？赶快到巴黎去吧……

DC	SEGA	SLG	110%
	2001 年 3 月 22 日		

SAKURA WARS 3 ▶ SAKURA WARS 3 ▶ SAKURA WARS 3 ▶ SAKURA WARS 3 ▶



盼星星，盼月亮，终于可以在樱花盛开的时候玩到这款游戏了，实在是太好了！星辰现在觉得自己是世界上最幸福的人，因为一下子出现了 5 个漂亮 MM 可以追求，呵呵……在此仅代表所有樱大战的 FANS 向藤岛康介和广井王子三鞠躬！！不知道真宫寺樱会不会是隐藏人物呢？（赶到巴黎去监视大神？）好期待哟！



法国制造的『光武 F』!?



漆黑的夜晚，宁静的巴黎街道，大神驾驶着光武 F 从天而降，一时间砂土飞扬，巨大的轰鸣声划破了这死一样的寂静。到底发生了什么事？是敌人出现了吗？果然！！大神注视着敌人，一动也不动，突然一道闪亮的刀光宛如流星般划过敌人的身体，出现了！！必杀……狼虎灭却，一刀两断！！接着，大神在爆炸的敌人面前摆了一个超酷的 pose!!（汗！……）



花组的标志性武器——“X 武”又有新机种了，称为“光武 F”，右图就是大神的机体，（看上去还是傻里傻气的）有一点令星辰非常想不通，花组都穷到要靠演舞台剧来筹集经费了，为什么对光武的研究还如此乐此不疲呢？难道真的把以前的光武都当废铁给卖了？可是我估计也值不了几个钱呀？！记得以前我玩《樱大战》的时候，老妈在旁边说了一句：“好大的垃圾桶呀！”残……念！！

樱大战 3 豪华限定版





游戏同时会推出两款初回限定版，分别附送与游戏内出现的相同款式的音乐盒以及特制 VMS 一枚。

两款限定版各售 9800 日圆（普通版为 7800 日圆）。





Dance Dance Revolution 4th MIX

左三圈、右三圈、脖子扭扭屁股扭扭，早睡早起我们来做运动。抖抖手啊，跺跺脚啊，学星辰唱唱跳跳，谁也不会老。

PS	KONAMI	SLG	80%
	2001 年 3 月 15 日		







曾经火爆一时 DDR 又有新作了，本作是移植于大受好评的街机同名游戏，究竟这次能不能再次掀起跳舞狂潮呢？让我们拭目以待！

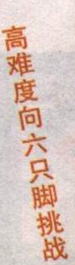
本作加入了众多新要素，下面让我们具体看一下：

POINT 1. 这次的 DDR 除了上下左右四个箭头之外，新追加了左斜上和右斜上的两个方向，这下恐怕得多长几只脚才够用了。

POINT 2. 本作收录了大量全新的舞曲，总数在 50 首以上，是系列最多的一款。

POINT 3. 以前出现过的模式包括（EDIT）、（TRAINING）、（LESSON）都会继续登场，而前作大受好评的（CHALLENGE MODE）也保留了下来。




高难度向六只脚挑战

Artist	Songname
THE OLIVIA PROJECT	XANADU
TAVARES	IT ONLY TAKES A MINUTE(Extended Remix)
TRIPLE J	FOLLOW THE SUN(90 IN THE SHADE MIX)
E-ROTIC	GIMME GIMME GIMME
bambee	BUMBLE BEE
PAPAYA	HERO(KCP DISCOTIQUE MIX)
BUS STOP	ONE TWO(LITTLE BITCH)
PAPAYA	HERO(KCP DISCOTIQUE MIX)
JENNIFER	IF YOU WERE HERE(B4 ZA BEAT MIX)
JOGA	DAM DARIRAM(KCP MIX)
SMILE.dk	BOYS(EURO MIX)
E-ROTIC	IN THE HEAT OF THE NIGHT
BUS STOP	KICK THE CAN
KEN D	THE 7 JUMP
ANDY G'S MAGIC DISCO MACHINE	GOTCHA(The Theme from STARSKY & HUTCH)
CAPTAIN JACK	ONLY YOU
NI-NI	1,2,3,4,007
THE SAINT	SAINT GOES MARCHING(REMIX)
HABEGALE	MUSIC
KING KONG & D.JUNGLEGIRLS	WALKIE TALKIE
PAPAYA	PINK DINOSAUR
CAPTAIN JACK	DREAM A DREAM
CUBIC22	NIGHT IN MOTION
MORGANA	NEVER GONNA MAKE(FACTORY DANCE TEAM MIX)
Rebecca	YOUNG FOREVER
BANG	SHOOTING STAR
ANGIE GOLD	EAT YOU UP
CJ Crew feat.Sedge	主题(FURUHATA'S THEME)
KC&THE SUNSHINE BAND	SHAKE YOUR BOOTY
SHIN Murayama feat.Argie Phine	Let's talk it over
TaQ	Holic
dj TAKA	leading cyber
good-cool feat. JP Miles	make your move
good-cool feat. JP Miles	Never Let You Down
dj TAKA	.59
TaQ	era(nostalmix)
NAOKI feat. PAULA TERRY	LOVE AGAIN TONIGHT～For Melissa MIX～
NM feat. SUNNY	HIGHER
DIVAS	BABY BABY GIMME YOUR LOVE
DE-SIRE	TRIP MACHINE CLIMAX
NAOKI	BURNIN' THE FLOOR
RE-VENGE	ORION.78(AMeuro-MIX)
NAOKI	B4U
MITSU-O! with GEILA	MY SUMMER LOVE
BLUE DESTROYERS	HYPN ∮ TIC CRISIS
Dr.VIBE feat.JP Miles	Don't Stop!～AMD 2nd MIX～
SYMPHONIC DEFOGGERS with1479	Get me in your sight～AMD CANCUN MIX～



超级机器人大战α外传

相信这个游戏的份量不用再多说了，超究级机战迷星辰打起了十二分的精神，在第一时间向大家作详细报导。OK，发动机体、气合，必中 LET'S GO！！

PS	BANPRESTO	S·RPG	120%
	2001年3月29日		

援护行动系统大公开!!





援护防御

援护行动系统对于老资格的机战迷来说并不陌生，因为早在《机器人大战64》中就引入了援护攻击系统，另外在WS上的《机器人大战COMPACT》中加入了援护防御系统，而本作更是将两者合二为一，形成了新的攻防一体的援护行动系统!！不愧是PS上的最后一款机战作品呀！根据目前公布的资料表明，我方攻击时具有援护能力并且相临的同伴可以拔刀相助，(呵呵，可真够阴险的)不知道哪个BOSS经得起万丈的“日轮攻击”+SRX的“天上天下念动爆碎剑”的究极一击？想想就令人口水直流。当我方受到攻击时，临近的同伴则会挺身而出帮你抵挡并且还可以同时反击对手，一举两得。在进行援护行动时，精神指令和特殊技能依然有效，这就意味着可以使出“魂×2”这样的超级精神来，只是目前还不清楚经验值会如何分配。另外值得特别注意的是，敌人也有拥有援护能力，(星辰：我反对！寺田贵信：反对无效!！)很富有挑战性哟！！





援护攻击

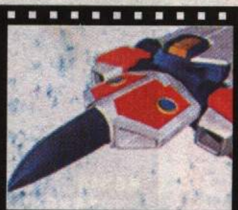












更加完善的熟练度系统

请大家注意看左图中圆圈圈出的地方，这是本作最大的改进之处，熟练度状态显示系统。相信玩过《机器人大战α》的都有这样的感觉：熟练度的多少对游戏难度的影响并不明显，究其原因，是因为玩家不知道现在游戏的难度同标准难度相比是简单还是困难。现在终于可以一目了然了，游戏的难度被分为三个阶段：易、普、难，并且随时在屏幕中显示出来。OK，可以向最高难度挑战了，LET'S GO! 右边的图相信大家一看就懂了：当熟练度上升时，会在画面中清楚地显示出来，这样就不会出现熟练度上升了但却一无所知的情况了。

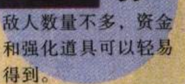






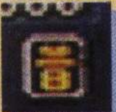


容易



敌人数量不多，资金和强化道具可以轻易得到。

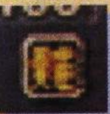




普通

敌人数量、资金属于正常水平，一般就从此难度开始游戏。





困难

敌人数量很多，普通难度不会登场的隐藏BOSS会出现。

惊异！特大发现！！



星辰在排版的时候突然发现了一个大秘密，就在上面的图中，不知大家看出来没有，"戴安娜A"（就是铁甲系的修理机体）和敌方机体所面朝的方向不同！在前作中不论机体怎么移动都是面朝一个方向，从侧面或后面发动的攻击与正面攻击效果完全一致，这样一来，地图变化为3D式就毫无意义了，虽然看上去可能华丽一点，但本质上和以前的2D地图并没有区别，而且感觉要小一圈。众所周知，战棋游戏中3D地图与2D最大的不同之处就在于有方向区别，希望本作能加入"方向"这个概念，使游戏系统更加完善。

人气很高的魔装机系在本作中重新登场了！



扎姆吉特

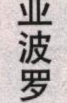
大地精灵守护的魔装机神，防御力很高，并且具有HP回复能力，使用格斗性武器进行攻击。

卡迪斯

水之精灵守护的魔装机神，善长水中作战，使用三叉戟作为武器。

加奥姆

SFC版《魔装机神》中最初登场的魔装机，拥有很高的机动力。



狄亚波罗

《机器人大战EX》SFC版《魔装机神》中曾经登场的机体，驾驶员是安藤正树的义妹。

古兰威尔

火之精灵守护的魔装机神，多使用光束武器进行攻击。

















PS2	KOEI	SLG	90%
	2001 年 3 月 8 日		

"忽如一夜春风来，大作小作遍机开"。3 月的游戏界真是大作不断呀！这不，一不小心《决战 II》也要推出了！同前作相比，战斗中所发生的事件数目约为 I代的 8 倍，而且本次战斗画面中显示的人数更达到 500 人!!来看看 KOEI 公布的 CG 画面吧！凭借 PS2 强大的图像处理机能，CG 画面的表现只能用美伦美奂来形容，整个游戏中的 CG 更是长达 90 分钟，想把它全部看到可不是一件容易的事呀！



赵云

『猛将兄』风采依旧，赵云一直是星辰最喜欢的武将，相信这次也一定有上佳的表现。

从前作进化而来的单挑系统

在 KOEI 所制作的三国游戏中，武将单挑一直是一大卖点，《决战》也不例外。在战斗中，当拥有"一骑讨"特技的武将接近敌将时可以向对方发出单挑的挑战，如果对方不接受，则会使敌部队士气下降，如果能在单挑中打败敌武将则会大幅度降低敌军士气，反之亦然，所以是否接受单挑一定要慎重考虑清楚。





精彩的单挑画面



青涩宝贝



童年的回忆就像青苹果，酸酸的，甜甜的，还带有一点苦涩，当这一切在游戏中重现时，你将如何选择呢？

PS	NEC INTERCHANNEL	AVG	80%
	2001年3月22日		

周游全国，寻找心中的公主！

美丽的女孩子们……

3月可能真是恋爱的季节，星辰面对这么多的漂亮MM已经晕头转向了！这款曾经在SS和PC上都大受好评的恋爱游戏终于移植到PS了，本作最大的特点是在和女孩子交往的同时还能够欣赏到日本美丽的自然风光，就当是一次免费旅游吧，让我们起程，去寻找幸福吧！

story

由于父母工作的关系，主人公在小学4年和中学3年中频繁转校，足迹几乎踏遍了整个日本，在这期间，主人公认识了12位性格各异的女孩子（好羡慕呀！）。高3前的暑假主人公突然收到了一封没有署名的来信，信上写着："很想再见你一面……"，于是主人公决定外出寻找信的主人（太夸张了吧？就凭这一句话就……）到底是哪个女孩子写的信呢？答案就在你的手中……



莎木Ⅱ

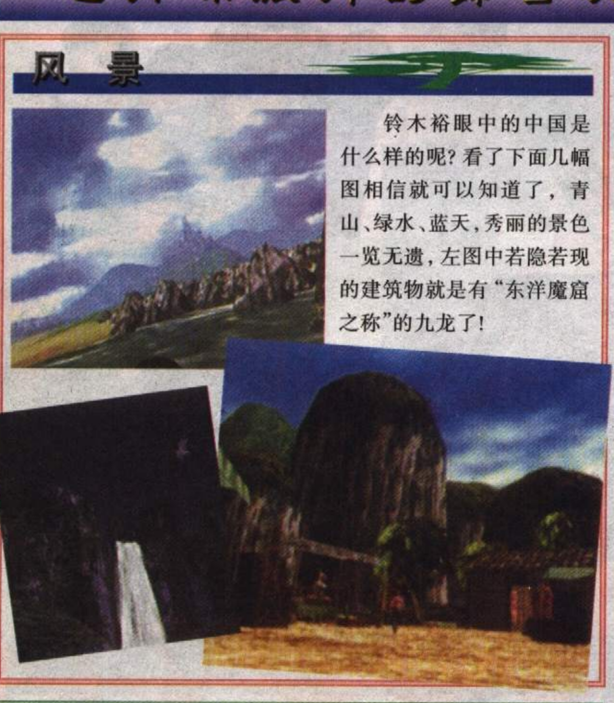
代表DC游戏制作最高水准的《莎木》推出第二作了，虽然《莎木一章 横须贺》叫好不叫座，但希望《莎木Ⅱ》能够获得玩家的认同，不至于让SEGA血本无归，SEGA的FANS祈祷吧……

DC	SEGA	FREE	110%
	2001年预定		

芭月凉旅行的舞台从横须贺转移到中国！

风景

铃木裕眼中的中国是什么样的呢？看了下面几幅图相信就可以知道了，青山、绿水、蓝天，秀丽的景色一览无遗，左图中若隐若现的建筑物就是有"东洋魔窟之称"的九龙了！



建筑





《莎木》一向以忠实再现游戏中的现实世界为目标，对于建筑物的描绘当然不能缺少，上面两张房屋的图就是刚才提到的"东洋魔窟"的近景了，《莎木》号称FREE型游戏不知道是否建筑物中的每一间房都可以进入呢？(铃木裕：你想得倒挺美……)大家有没有感觉到，右上角的图看上去十分像陈浩南的老家，莫非铃木裕也看《古惑仔》?……



街道

《莎木》不愧为DC颠峰之作，从对街道的描绘可以感觉到一股浓重而亲切的中国气息，由此可见制作者的确是用心良苦。请大家看商店中的那幅图，几乎和中国传统的摆设一模一样，特别是悬挂起的灯笼起到了画龙点睛的效果。





人物

人物是一个游戏中的灵魂，对游戏人物的塑造可以看出一家游戏公司的制作实力，SEGA无疑是其中的佼佼者。虽然DC的三维处理能力不如PS2，但这一点在《莎木》中却看不出来，细腻的贴图活灵活现地刻画出人物的表情。另外由于游戏的地点是在中国，因此NPC的对话会采用粤语，据悉：SEGA会专门聘请香港的配音演员为游戏配音，到时候就能听到地道的广东话了，可惜星辰不懂粤语，不然的话……





红 秀瑛

头脑清晰，做任何事都是先思考再行动。由于父亲被身份不明的人杀害，秀瑛的哥哥愤怒地发誓要为父报仇而离家出走。秀瑛现在又在凉的身上看到了哥哥的影子，而凉却认为不应该进行这种毫无目的的复仇。



她和芭月凉究竟有什么关系?……



绝秘情报!!

芭月凉与乔伊亲密的站在一起……(很暧昧吧?)那玲莎花怎么办……?!





玲 莎花

在大自然中长大的，根本不知"怀疑"为何物的少女。在天真的表情当中，充满着在广大的中国土地上成长，生活而产生的力量与勇气。性格朴素、纯洁，具有非常温顺和善的心灵。



薰

性格开朗活泼的15岁少女，对一切事都照顾得很好。无论是谁都非常喜欢她。平时就生活在道观当中。即使对年纪比自己大的人所做的坏事有什么意见，也不会说别人的坏话。



乔 伊

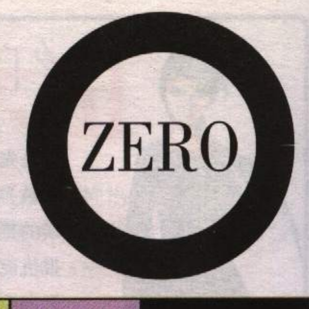
想到什么便说出来的直来直去的性格。(心直口快)，然而这只不过是表面现象而已，实际上她还是一个心地非常善良的女孩子。





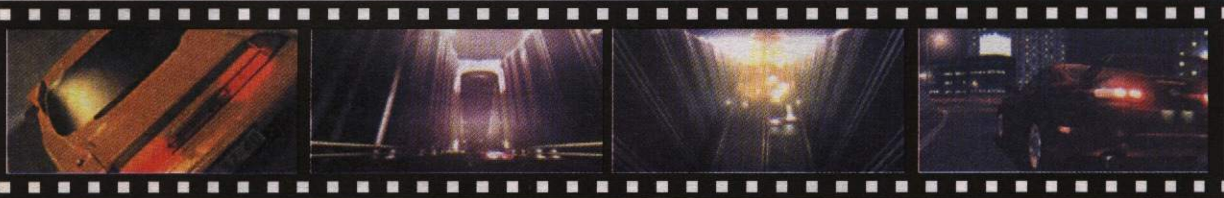


首都高 BATTLE ZERO



PS2	元气	RAC	85%
	2001 年冬		

在赛车游戏中,《首都高》系列一向都以其特殊的赛车方式而著称。今次要介绍的《首都高 BATTLE 0》正是本系列的最新作。本作基本上以 DC 的《首都高 BATTLE2》为基础,加强画面和音乐的表现力,并追加了众多新要素。本作最大的卖点首推全长 180 公里,"完全收录版"的日本首都高速公路! 在夜深人静的时候,以时速 300KM/H 飞驶在高速公路上,恐怕就是"首都高"的真义吧? 在车种方面,本作会有超过 60 种,共 130 款以上的车辆供您选择,车迷们可以尽情狂飙了。另外,开发厂商"元气"会为本作推出一个专用的 USB 方向盘,估计这将是 PS2 上首个专用方向盘控制器。



完全公开象征首都高的四个因素

SP BATTLE

首都高系列的灵魂所在就是这个 SP 系统。在首都高中不是以跑同一段距离的时间来决定胜负的,而是以 SP(精神力量) 为标准。比赛时如果被对手超越,自己的 SP 值就会慢慢减少,反之,则会增加 SP 。当 SP 值为 0 时,就意为着彻底放弃追赶的念头,当然就是 GAME OVER 啦!



TUNE - UP

就是赛车改造系统。随着比赛的胜利,会获得相应的 POINT(点数) ,可以用它来升级车辆,比如更换轮胎,使用更强力的引擎,不光这样,车辆的外形,喷漆的颜色光泽,甚至前后挡风玻璃,都可以由玩家自行设定。据悉:本游戏所收录的零件数目高达四百种以上,的确是十分惊人!



B、A、D(BATTLE ABILITY DECISION)

随着胜利场数的增加,车手会获得一个相应的称号,这可是星辰最喜欢的系统了 (CLOUD :爱慕虚荣的家伙),记得当年星辰享有"浅水湾车神"的美喻,飙遍天下欲求一败而不可得,只好郁郁收手,看来现在是我重出江湖的时候了!! 哈哈哈……(主编:来人哪! 把这个自大的家伙拖出去埋了!)



LOVE POWER SYSTEM

大家不要想歪了,绝对不是"BL",而是"CL(CAR LOVE)"。曾经有一辆好车,但随着游戏的进行,它的性能渐渐成为你发挥实力的瓶颈,于是只好将它舍去,现在不用这样了,因为有爱的力量在,随着行程的增加,车辆可以改造的部分也随之增多,如果你改造得当的话,完全可以用一辆车完成游戏!





心跳回忆 2 SUBSTORIES

LEAPING SCHOOL FESTIVAL

本作以《心跳回忆 2》中极有个性的赤井穗村和伊集院梅为主角，他俩会碰撞出怎样的火花呢……

PS	KONAMI	AVG	90%
	2001 年 3 月 29 日		

梦之对决：赤井穗村 VS 伊集院梅

超人气恋爱游戏《心跳回忆 2》相信不用星辰多介绍了吧，地球人都知道呀！这次将发售的是“SUBSUTORIES”的第 2 作，喜欢赤井、茜或梅的朋友可千万别错过机会哟。

STORY

高中 2 年级的秋天，还有 10 天就是文化祭了。主角独自走在放学的路上，突然听到游戏室里有争吵的声音，进去一看，原来是赤井穗村和伊集院梅为了谁打射击游戏比较厉害而争论不休，一不小心被卷人其中的主角顿觉头大如斗，到底该帮哪一边呢？真是左右都不是，为难了自己！！而对这个究极大难题，主角到底会如何选择呢？……

新系统介绍：1. 迷之系统：在出现选项时，多次移动光标会出现隐藏选项，有点类似于《樱大战》。2. 迷你游戏的变化：根据玩家选择的分支不同会有不同的迷你游戏出现。比如说选择伊集院梅会出现射击游戏，而选择一文字茜则会现配膳游戏。



新角色大公开





看见上面的图片了吗？虹野的 FANS 该疯狂了吧?! 没错，《心跳回忆》中的超人气角色虹野沙希闪亮登场了!! 其实星辰也是一个虹野迷，虽然沙希没有藤崎诗织那么完美，但却更加接近真实，她浑身上下充满着青春与活力，相信看见她的笑容之后所有的郁闷（最近编辑部十分流行的一个词）忧愁都会一扫而光吧?! 看她的样子好像在为什么人加油吧？究竟是谁有这么好的福气呢？除了我星辰还能有谁？……哈哈……小希！我来了……（PS：星辰现被虹野迷追杀中，行踪不明，有知其下落者，请速与编辑部联系）



西风狂诗曲

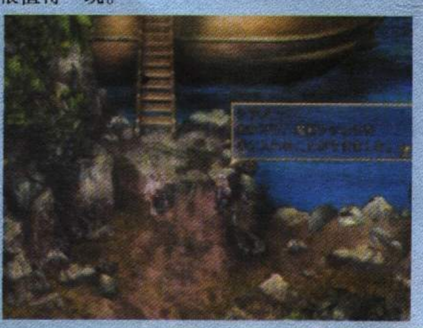
THE RHAPSODY OF AW PHYR

为什么要战斗？为了向背叛者复仇？为了找寻真理？为了心爱的人？……也许在游戏中可以找到答案

DC	SOFTMAX	RPG	80%
	2001年2月22日		

全新演绎基督山伯爵的传奇故事

西风狂诗曲代表了韩国游戏的最高水平，最早发售的PC版曾在日本影起哄动，如今移植到DC之后相信会有更好的表现。游戏的画面制作相当精致、音乐也十分出色，很值得一玩。



14年前，(シラノ)希拉诺被未来的岳父陷害，稀里糊涂进了监狱，14年后的某一天希拉诺被同伴救出，于是他决定要复仇，要找回14年的青春，可是不幸又发生了，他乘的船遭到了怪物的袭击而沉没了，希拉诺漂到了一个神秘的小岛上（这小子命可真硬呀！），并且得到了传说中的魔剑“阿修罗”，复仇之路从现在开始……

全新的战斗系统

游戏中的战斗不同于一般的RPG，它采用战棋模式，这样就给了玩家更大的发挥空间。



梅尔 希迪斯

希拉诺的初恋情人，但是却嫁给了别人。

爱斯美拉达

被大家称做“圣女”，精通治疗法术，是和希拉诺共同战斗的伙伴。

嘉 娜

革命军某小队队长，与希拉诺相遇后，成为他最亲密的战友。

希拉诺

沉着、冷静、富有正义感，连长相都那么像英雄，只是比较倒霉。

希尔巴娜

统帅海贼团的女剑士，十分受部下的尊重，希望找到比自己更强的战士。



实况足球5

一流的画面，一流的手感，体验足球运动的无穷魅力

PS2	KONAMI	SPT	120%
	2001年3月15日		

首先问大家一个问题：2000年度最受欢迎的体育游戏是什么？某人："是高尔夫球！""#? ×?! 你去死吧！！"众人："是《实况足球》"BINGO!！相信接触过《实况足球》系列的玩家一定会对FIXX嗤之以鼻，真是"曾经沧海难为水，除却巫山不是云"呀！老实说，星辰以前并不喜欢足球，但自从接触实况之后就一发不可收拾，变成一个"准球迷"，也许这就是足球的魅力吧？



《实况足球5》将在PS2上推出，画面效果自然没得说，但游戏的神髓——"操作感"会有什么变化呢？以下是星辰得到的最新情报：

1. 追加新模式：

由于采用DVD ROM，游戏的容量有了很大的提高，因此将会推出几种全新的游戏模式，相信欧洲五大联赛都会收录其中。这样MASTER联赛就更加精彩了。另外，KONAMI获得受权，将在全部29支国家队中采用球员真实姓名，终于再也不用看那种似是而非的姓名了。



2. 高度可玩性：

玩员的动作更加细腻，真实，并且会追加新的技巧，操作性将会进一步提高。另外还修正了前作中的一些BUG，传球会更加接近真实，无球队员的跑动会更加积极并且符合球场中的实际情况。

3. 球员能力值项目增加：

前作中球员能力值已经设定得比较细致了，但是还是不足以反映球员的真实状况，在本作中新追加了："传球精度""传直塞球准确度""长传准确度"等几项新能力，另外，球员的个人特征将更加明显，总之一眼就看得出是哪个球星，比如贝克汉姆、卡洛斯等……



GO!GOAL!



4. 战术设定更加细腻：

在战术设定中，可以选择的项目更加丰富，球员执行战术会更加彻底，让你可以充分享受当主教练的乐趣。另外，在每一条线上会有一个领军人物，他拥有特殊的设定，他的发挥将直接影响整个球队，换句话说，如果某条线上有队员被红牌罚下，只要不是领军人物，就仍有获胜的希望，但如果正好罚下了领军人物，那么球队就有崩溃的危险。





SHADOW HEARTS

ARUZE 以前是以经营日式弹珠游戏为主，在收购了 SNK 之后开始向电子游戏进军，这款以 PS2 为平台的充满诡秘、谜幻气氛的 RPG 很值得期待。

PS2	ARUZE	RPG	90%
	2001 年预定		

以中国东北为起点的全新 RPG 登场

URMNAF BORT HYUGA



姓名:乌鲁
年龄:21 岁
性别:男
属性:暗
特殊能力:怪物融合

故事要从 1913 年的巴黎说起……在一个大雨的夜晚，发生了一件骇人听闻的杀人事件，被害者的尸体被切成一块一块的扔在案发现场，但是其中的大部分肢体却不知所





踪。由死者的遗物中可以推断受害人是一名英国神父，和他一起来到巴黎的还有他的女儿，但奇怪的是，他的女儿好像从人间蒸发了一样下落不明，而且也没有遗留下任何可能属于她的物品。一个月后，一辆由长春开往大连的火车上，一个风度优雅的英国绅士慢慢地走在车厢中……突然，列车中传来了日本兵的惨叫声，整队日本兵被切割得血肉模糊，难道是同一个人所为？……英国绅士微笑着看着一个银发少女，"你，你到底是谁?""我叫贝肯(ROGER BACON)，是来迎接你的，小姐!……"

精美华丽的画面

本游戏的画面由 SACNOTH 公司开发制作，采用 CG 背景与 3D 人物相结合的方式，游戏人物和背景溶合非常自然，令人赏心悦目。



在这样的世界中开始冒险吧！

崭新的战斗系统

POINT1. 融合



融合开始!

主角乌鲁拥有吸收怪物意识，进行合体变身的能力（沙鲁??!）在游戏中乌鲁可以变化成各种怪物与敌人进行战斗，(不知道有没有一种叫赛亚人的怪物，超级冲击波的威力一定不小）一开始可供合体的怪物只有一种，但随着游戏的进行可供合体的怪物数目会逐渐增加。



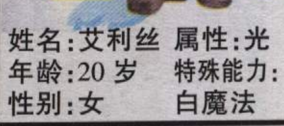
POINT 2. 审判之轮











在攻击敌人时需要预先指定攻击目标和攻击方式，然后在画面上会出现一个类传轮盘的东西，这就是“审判之轮”了。轮盘上被划分为三块，每一块分别对应一次攻击，当指针旋转到相应的区域时，按下手柄上的○键锁定，最多可以作出3连击的效果。另外在每个攻击区域内还分为“普通攻击区”和“会心一击区”如果能让指针停留在“会心一击区”上，则能对敌人造成较大的伤害。

2HIT

3HIT





ARIS ELIOT

姓名：艾利丝 属性：光
年龄：20岁 特殊能力：白魔法
性别：女

POINT3. 精神点数(SP)



本作中SP的作用和其它RPG有所不同，主角变身成怪物后，SP值会逐渐下降，这意味着主角的精神控制能力慢慢减弱，当SP变为零时，主角就会失去控制——“暴走”(EVA初号机?…明白了，原来是“暴走”后吃掉敌人，获得敌人的“S2机关”，不对，是“能力”，呵呵，不能逃，不能逃……)



ROGER BACON

姓名：贝肯
年龄：43岁
性别：男
属性：暗
特殊能力：古代魔法

POINT4. 灰色的世界

一个有别于游戏中现实世界的特殊存在，是表现主角精神世界的地方，看上去像一个墓场，具体有什么作用现在还不太清楚，不过反正不会是什么好地方吧?







PS2 | CAPCOM | ACT | 2001 年预定 | 80%

乔乔第 5 部的冒险传说！

根据人气漫画改编的游戏！

第五部的主角是吸血鬼迪奥的孩子——乔尔诺·乔班纳，在意大利长大的第五代 JOJO，最崇拜的不是意甲球星，而是黑帮明星!! 为了夺取切断意大利的"白粉之路"，JOJO 加入了恐怖的黑手党组织"热情"。并且，他的信念得到了小组干部布差拉迪，小组成员纳兰卓米斯达的认同。



为了更加接近"热情"的幕后首脑"老板"，JOJO 他们接受了"老板"的任务—"护送老板的女儿安全抵达威尼斯"。然而，当他们知道，任务的真实目的是为了让老板更安全的杀掉自己的女儿的时候，JOJO 们毅然揭起了反旗，而他们要打倒的，是君临整个替身世界的最强替身使者，"绯红之王"，能力是预测和超越时间……

在 JOJO 的世界中开始冒险吧!

cool





精典游戏合集

SUNSOFT VOL. 1

怀旧的感觉，你喜欢吗……

PS	SUNSOFT	ACT	70%
	2001年春		



▲规则很简单，可是玩起来却乐趣无穷的精典游戏，可以设定不同的难度进行挑战。

超级阿拉比安

古代佩尔莎的王子阿拉比安为了从大魔王加尔巴手中救出被囚禁的蕾亚公主而展开冒险。必须取得画面中所有标有英文字符的壶才能过关。



FC 1985年7月25日发售 4500日圆



东海道五十三次

操纵花火职人刚太，从京都出发去寻找在江户等他的恋人。以爆弹为武器，躲避想夺取他持有的新型花火制法书的邪恶商人的追击。共五十三关，难度颇高的横版动作游戏。

FC 1986年7月3日发售 4900日圆



马多拉之翼

为了夺回丢失的马多拉之翼，必须打倒邪恶的化身达尔特斯。传统的横版动作游戏，使用剑和魔法，必须取得每关的水晶才能过关。像RPG一样，体力槽会慢慢增长。



FC 1986年12月18日发售 4900日圆



◀敌人行动十分迅速，要小心应付。



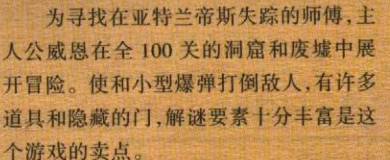
一鼓作气

以江户时代的普通农村为舞台，两个普通农民权卫和田吾为了打倒恶德代官展开冒险的故事。是传统的纵向清版动作游戏，使用手里剑和小太刀为攻击手段，可以向八个方向攻击。共有八关，最后一关是和恶德代官的对决。可以2P同时进行游戏，在当时获得好评。此节目曾在许多合卡里出现，当年玩过这个游戏的玩家一定很多吧，大家现在可以重温当年的感受。



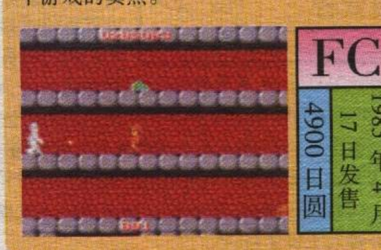
FC 1985年11月28日发售 4900日圆





亚特兰帝斯之谜

为寻找在亚特兰帝斯失踪的师傅，主人公威恩在全100关的洞窟和废墟中展开冒险。使和小型爆弹打倒敌人，有许多道具和隐藏的门，解谜要素十分丰富是这个游戏的卖点。



FC 1985年4月17日发售 4900日圆







KO 槽代表编辑被游戏 KO 的程度，越好的游戏 KO 度越高，如果血槽为全红的话就表示此游戏获得众编辑的一致赞同，就算耗费再多体力也是值得的

格斗之蛇　DC　FTG　E・T

格斗之蛇(FIGHTINC VIPCRS)是世嘉继 VR 战士后开发的另一人气 3D 对战格斗游戏，它的攻防体系与 VR 战士有很多相似之处，可以说是 VR 战士系列的一个分支，它的“护甲”系统在 3D 对战游戏中可以说是独树一帜的，每位角色的“护甲”都分为上下两部分，当受到对手攻击时，“护甲”的消耗度会渐渐变小，当“护甲”气槽出现闪亮时，就可以对其进行破坏。这样在接受了一定程度的攻击后，护甲就会损坏，当上下两部分护甲全部损坏后，其角色的防御力会变低，生命槽的颜色会变红，这时最应该注意的就是对手发出的 S. K. O 技，如果中了的话一下就会判被对手战胜两个回合。这也是 2 代加入的新系统，它为本来就变化多端的 3D 对战游戏增加了更多的色彩。这个系列的游戏无论是 SS 版的 1 代还是 DC 版的 2 代都移植的十分出色，尤其的 DC 版，它与街机版几乎没有什么差别，AM2 研的实力确实令人折服，她几乎把街机版的每个细小的部分都忠实地再现到家用机上。有着比 VR 战士更为复杂的系统，这完全体现在其封闭的场地上，每个角色都可以利用墙壁做出各式各样的攻击方式，可以说场地上的每个点都存在着变幻莫测的攻防，三角飞、弹壁、反转等动作都要想在实战中运用自如，不经过一番长时间的练习是不行的，另外每个角色在墙壁上都有自己制定的指数，所以要想玩好这个游戏还真是不那么容易，除了熟练掌握角色的指数外，多跟高手对战会让领悟更多的对战技巧。

罪恶克星 X　DC　FTG　DRAGON

真的是不错的游戏！虽然从中我们可以清楚地看到许多许多优秀的影子，但 Sammy 的确将一些要素很好地溶合在一起。说到 DC 版的“罪恶克星”就不得不提起那些可以打出来的强化角色。目前在家里兄弟们已经搞定了许多出来，但那些人物真是强的有些过份了，基本只能用强化角色对强化角色，但也有几个例外哟！比如最近兄弟们开发出的“大壮”，就是那个唯一不带有冲刺的力量型角色——POTEMKIN。从目前来看的确是属于大家都没有注意到的绝对地“封位”最佳人选，前 HS 只需要四下就可以解决任何一名人物，而且两下命中就会将对手打晕。另外，后前 HS 可以抵消对手任何普通技而命中对手，虽然攻击力一般，但本技可以击倒对方将距离的控制权牢牢掌握在自己的手中。当然，对手如果采用跳跃攻击的话，可以说自投罗网，POTEMKIN 的对空技类似于“大门五郎”的对空技，带有极强的投掷性攻击判定，所以无论是多么强的空中技都会被“无情”地抓住，而且这一技的伤害也会使对手产生不敢再次跳跃的恐惧感。有兴趣的朋友可以试试这名力量型的角色，绝对是可以给对战对手压倒性的强力感觉。

GIGA WING2　DC　SHT　DRAGON

射击类的游戏。绝对疯狂的感觉，尤其是在敌我方量化的弹幕中穿行，紧张的心一直高悬不下，每次完成游戏后双手与手柄都会是湿漉漉的。曾经几次和朋友们“飙”这款游戏，规定很简单，不许使用“保险”看谁打到头用的命少。现在随时回想起来还依然令人捧腹，两个人瞪大眼盯住屏幕：双手仿佛要将手柄握碎一样；全身紧张且不停地跟随屏幕上的飞机而晃动。因为大家都不是射击类 GAME 的高手，所以“死亡”是再所难免的，一但双方的死亡率不是特别接近时，落后的一方会停止攻击并把自己控制的飞机移动到对方飞机附近不停地晃动。来骚扰对手，而且当游戏接近尾声时双方会互相进行声音“干扰”，怪叫之声充实整个小屋。推荐水平相近的朋友们试试这种“对战”一定会乐趣丛生的！另外，游戏还有一个卖点值得大家注目，那就是“得分”！大家知道亿以上的统计单位吗？是兆！那么兆以上的统计单位呢？这部游戏的得分就是由兆以上的统计单位来计算的，那是——垓！怎么样，从来没有见过这么高的分数出现吧！！来试试吧，朋友们！！

巫术～古代的王女～7　PS　RPG　E・T

本以为画面依然是以前那种美版的风格，但玩了后才知道游戏中的人物画面是由日本的美工重新制作的(看上去很舒服)，虽然这个游戏依然是任务型的，但由于其中有许多值得发掘的地方，所以在难度和深度上还是较为吸引人的，毕竟这个系列是被称为世界三大元祖的 RPG 之一嘛！这个以迷宫为主的游戏有许多待解的迷题，另外隐藏职业也是本游戏的一大特点(不是那么容易找到哟！)。由于这个游戏中存在着很多职业，所以在武器装备上经常会出现当一个角色转职后就不能用了的情况，所以建议玩者多准备几套以免出现作战中“赤身露体”的情况。每种职业都会对应一种道德属性，这种属性会影响到角色能够使用何种魔法或特技，这样就要求玩者在为角色分配职业的时候注意各种魔法的搭配，不然会在战斗中吃亏的(中毒后才发现没有会解毒魔法的角色，这岂不是……)。这一点，是贯穿在整个游戏中的，职业的变化也要随剧情的变化而改变。迷宫是这个系列中最吸引人的地方，几乎玩者所要执行的任务都要在迷宫中完成，这种主视点的迷宫形式有时会让玩者昏头转向，尽管它可以让我们检索迷宫地图。迷宫内的机关设定也很到位，不经过一番思索是不容易解开的，很值得玩者去推敲。但是由于游戏中出现的迷宫过于宠大，不时会让人有厌烦的感觉，此时你不如找一点无关紧要的小任务来完成，这不但能轻松一下，还可以得到一些有用的物品和报酬。如果这还是让你烦的话，那么……没办法啦，先去休息一下吧，或是去玩两把 KOF、街霸、赛车什么的调整一下，呵呵……

鬼武者　PS2　AVG　DRAGON

首先推荐大家看看片头的 MOVIE，那是去年被评为世界最佳 CG 的影像呀！不过日本对动作的设计和节奏的掌握真是难以让人恭维，明智左马介秀满在桶狭间一战中的过程让看惯了“武侠”电影的我国玩家嗤之以鼻。真难以想像，到 3 月 8 日的时候，KOEI 的“决战 2”是怎么向我们展现我国武将的风采的看着这 CAPCOM 花费数千万而搭构的平台，心中的确不是滋味。当初一个“生化危机”的平台就让我们在 PS 上挣扎了四、五年，现在这个“鬼武者”所完成的 PS2 平台，也会以改变背景的形式而带领我们在僵尸史前巨兽和古代将兵间求生数载，不过就算了解这一现实，我们也会不自觉地陷入 CAPCOM 的“欺骗魔术”中。必竟这种“魔术”太有魅力了，我要在这“魔术”中寻找最让我牵肠挂肚的 LEON 与 ADA 间火花的延续；我要在这“魔术”中为 REGINA 提示救助自己丈夫和女儿的办法；我要在这魔术中拿起刀和枪去为人类封闭魔界的大门而流汗流血；我要在这魔术中……天啊！这二、三年的工资可能要全部上交给敬爱的 CAPCOM 了，算了！认了！！就算我给三上真司发各人工资了！！

桑巴韵律 2000 DC SLG
PALADIN

现在在音乐类的游戏真的是层出不穷，跳舞、打拍子、敲鼓、弹吉它、作 DJ……而本作则是围绕着沙锤作文章。桑巴舞热情奔放，本作中所有乐曲均为节奏明快的桑巴舞曲，有些更是大家耳熟能详的流行歌曲，如 98 世界杯的主题歌《生命之杯》，因此玩起来特别有亲切感，相比前作，乐曲的数目也增加了不少。本作新出现一些新的玩法，要求玩者把沙锤上下或绕圈移动，难度虽不高，可是要在众人前作出一些"傻气"的动作……怕羞的玩家还是就用手柄玩去吧，哈哈……在画面上本作倒是值得书写一番，人物生动有趣，背景和镜头的转换也设置的十分细致，但是如此光彩夺目的画面实在容易令玩者分心，我…我的眼睛就经常不自觉地被吸引过去了(对战时的大忌呀！大家千万要吸取教训，别人玩时再看画面去吧，嘿嘿……)不足的地方是减少了 MINI GAME 的数目，削弱了游戏以外的娱乐性，倒是将 CHALLENGE 模式通关一次以后出现的里 CHALLENGE 模式很值得各位高手(???摇沙锤???那应该是高摇啊！)去挑战一番。里面所有级别的乐曲将重新整理和调配，难度会随之提升。喜爱音乐游戏的朋友请一定不要放过此作，感受一下南美充满激情的桑巴韵律不失为冬日暖身的大好选择哦！嘻嘻……如果你有 DC，请拿起你的沙锤(或手柄)SAMBA…DE AMIGO!

三国志 七 PS SLG
MADJOJO

喜欢策略游戏的玩家有福了，这就是 JOJO 在听到 PS 版三国七已经推出时的内心感受。虽然菜鸟的 JOJO 一向是畏惧那些以"系统复杂，上手困难。"为关键词的模拟游戏，但对这个"三国七"却是爱不释手。光荣在经过"六"的沉寂以后，在"七"的制作上大胆革新，借鉴同类名作，大量引入新系统，使得"七"成为一个前所未见之集大成的策略名作。游戏进行中参考了角色扮演游戏的一些特点，玩家当然可以选择那些已经青史留名的英雄豪杰(曹操孟德，刘备玄德，孙权仲谋……)，但也可以以一介在野武将的身份进入游戏，你要学习、交友、锻练、提高技能，发展各项指数……很有一些 RPG 中角色升级的概念，当然，随着技能指数的不断提高，名望不断增加，你自然也会被有识之士招入麾下，东征西讨……在乱世中留下自己的名字。玩家的等级从在野武将、武将、到太守、军师、君主，每一层次可以使用的指令都不相同(官大一级压死人哪……)，玩家可以很清晰的感觉到培养角色所带来的快乐(升官啦、发财啦，回家过年啦……)"三国七"的自由度之高在同类游戏中是罕见的，可以说每一次玩都有不同，你甚至都很难玩出相同的结局。游戏中有大量宝物让你搜集，大量名胜等你发掘，隐藏要素多不胜数，再加上 JOJO 非常喜欢的战棋形式的战斗方法，和光荣向来为人称道的俊逸美工，老实说，如果不是因为 PS 的手柄不是太适合玩策略游戏的话，JOJO 是会毫不犹豫为这款游戏打上满分的。

J 联盟创造球会特大号 DC SLG
PALADIN

系列最新作，以人气极高的日本 J 联盟职业联赛为背景，玩家带领麾下的球队为冲出亚洲而战。近年来，日本足球水平飞速提高，在世青赛和亚洲杯上大家已经看到了 J 联盟经过多年摸索，为日本足球事业所作出的贡献。现在，一支全新的队伍将在阁下的指挥下先冲出 J2，迈入 J1 联赛，再以世界级大赛为目标而奋斗。游戏的系统以过去系列作品为蓝本，辅以新加入的要素 STATELLITE(后备队)等。玩家作为球赛的总经理不光要考虑球队如何提升实力，在比赛里取得好成绩，还要通过秘书小姐的协助对球会的人员组织、球场的建设、球迷会的开展，广告等一系列人事，经济决策决断。一开始将本基地选择在人口多，人口密度大，交通发达的城市将是必然的选择，在此时还可以对日本的地理作一下比较深入的了解，如人口超 100 万的是哪几大城市，各个城市的标志性建筑物是什么。这些小知识对喜爱日本文化的玩家是很有用的。作为系列特色的 EDIT 球员系统被保留了下来，自己选择人物的相貌、性格、生日、血型、出生地等。在下就是将自己的资料输入进去的，位置嘛，当然是实际生活的比赛中所处的中场，(小秘密：是擅长左腿哦！哇…)其实在这里是有个小秘技的，只要将特定选手的资料正确输入，大空翼之类的超一流选手将成为 EDIT 球员，这些拥有超强实力的球员的入会必将使自己球队的实力迅速上升。喜爱模拟经营和足球的朋友一定要试试此作，但遗憾的是此节目的 GD－ROM 盗版不成功，大家只有支持一下正版事业喽，呵呵～，银子的损失绝对会在您享受此游戏的乐趣时得到回报的啦。

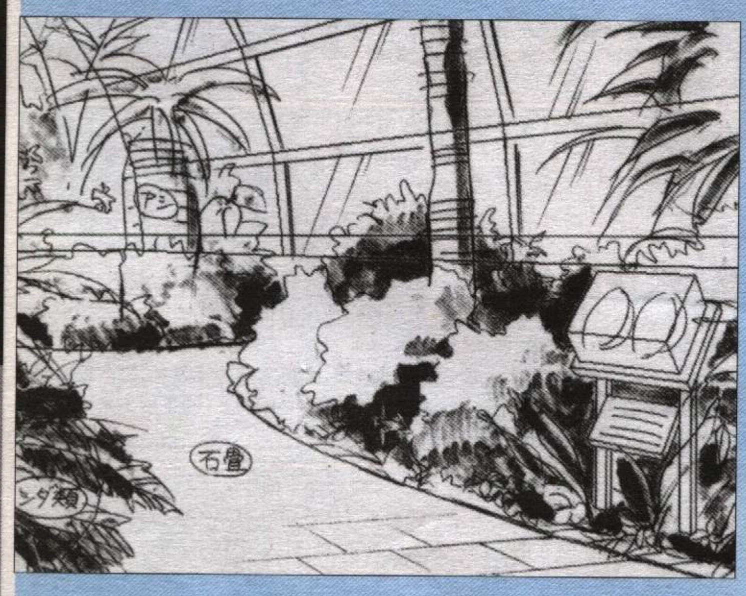
桃太郎传说 1→2 GB RPG
CLOUD

《桃太郎传说》和《桃太郎传说Ⅱ》这一充满着全新要素的，具有宏伟壮大剧情的故事终于隆重登场了！玩家们可以在众人期盼的这款新作中找到非常的乐趣。敌人是强大的えんも大王和地狱王。玩家可以操作桃太郎，用爱、勇气和友情的力量来惩罚为祸人间的家伙们，实现恢复世界和平的伟大目标。桃太郎有三个随从：一只狗、一只猿猴、一只野鸡。都是桃太郎从各地收来的胆子壮的同伴。随着桃太郎的成长，随从们也会跟着成长。狗善长于侦察洞穴；猿猴可以回复体力；野鸡则可帮忙报警，巧妙地利用各个随从的特长，可以帮助桃太郎顺利地进行冒险。桃太郎还可收到几个同伴：金太郎，他具有无与伦比的臂力，攻击力超群，是个不可多得的好帮手；浦岛太郎，虽然攻击力低下，但却是个辅助系法术的高手，战斗中必不可少；夜叉姬，最初是作为桃太郎的敌人登场，是地狱王的女儿，被收为同伴后，全心全意地用她所善长的攻击系法术来协助桃太郎冒险。此外本游戏还有两个比较有趣的系统：其一，购买物品时会积聚一定的点数(ポイント)到点数卡(ポイントカード)上，利用这些点数可以购买许多物美价廉的商品；其二，盗难保险机能。在游戏中经常会遇到偷盗钱财与道具的敌人，你可以像在保险公司投保一样对你的财物进行盗难保险，这样在财物被窃后，即可到投保处领取相应的保险金了，而且点数卡级别越高，领到的钱也会越多哟！呵呵……很有趣吧！！

RPG 制作工具 4 PS SLG
CLOUD

一个游戏出到了 4 代，一定有它存在的理由。RPG 类型的游戏应该不会有人完全拒绝，而对于像我们这样的"RPG 之鬼"来说，制作一款属于自己的 RPG 游戏更是一种梦想。但是，现在有了出色的《RPG 工具》系列，我们就可以轻松实现梦想。来吧，跟我一起制作你喜欢的 RPG！本作弥补了前作的许多不足之处，更添加了很多新的要素——画面更加美观、精致；增加了召唤兽魔法与合体魔法；增加了角色设定的项目；战斗方式改为 FFⅠ－Ⅵ式的方式，更加有时间槽的设定；提供了更多、更丰富的道具设定。在制作游戏之前一定要先构思出整个游戏的基本结构，给出故事大纲，之后便可一步步地进行细节方面的设定了：拟定标题→设定主角个人资料→设定职业→设定魔法→设定必杀技→设定道具→设定怪兽→制作地图→安排事件→测试游戏→完成。如果你想当英雄，那么你就应该设定一个超级酷哥(妹)的形象，在赋予他(她)一定的能力之后，就可以让他(她)开始拯救世界或是英雄救美女或是美女救俊男的伟大冒险了。如果你想当恶棍，你也可以设定一个外表英俊潇洒(妩媚动人)内心邪恶黑暗(阴险毒辣)角色，让他(她)在消灭了一个又一个的敌对势力(也就是光明一族)后，以黑暗统治整个儿世界，达成你野心勃勃的愿望。你可以在游戏的世界中任意妄为，做自己想做的一切。是天使还是恶魔？行善为恶只存乎于一心，利用你那具有无尽想象力的头脑，开发出独具魅力的举世无双的你最喜爱的 RPG 游戏吧！
请记住一句话："在现实中不能实现的，就让游戏来完成吧！！"

《心跳回忆 3》开发访谈



各位心跳迷大家好，星辰为大家献上有关《心跳回忆 3》的最新开发状况，在此先要感谢 paladin 为我做翻译，虽然他十分不情愿，但还是经不住我的威逼利诱呀！呵呵……

星辰(以下简称"星")：非常感谢您能在百忙之中接受我的采访，那么我首先想请问一下有关新系统"KEY－WORD"的情况。

合金雪(以下简称"雪")：关于这个系统现在还不能完全透露给你（星辰：？？那还访问什么呀？）

游戏导演 A(以下简称：A)突然乱入！！：其实是没办法在采访中把有关"KEY－WORD"的所有东西全部概括出来，就像没办法把学校的生活用几句话全部概括出来一样，要说的实在是太多了！

星（汗……吓我一跳）：哦，原来是这样，那是不是说"KEY－WORD"可以由玩家自由选择，每个玩家所选择的"KEY－WORD"都不同呢？

程序员 D(以下简称：D)：我们就拿合金雪为例吧。

雪：在心跳回忆系列中一直都充满着"青春"和"恋爱"的气息。青春哪……各种酸、甜、苦、辣交织在一起，真是有太多值得回味的东西了。记得在我小的时候有很多关于青春题材的电影，但是最近却很少有人再谈到青春了！

（星辰：青春……我的初恋呀，呜呜……）

声音制作 E(以下简称：E)：是不是想起你的初恋了？

角色设定 C(以下简称：C)：你好像被女生给甩了吧？

雪：怎么哪壶不开提哪壶呀？？

（星辰：原来是同病相怜啊！！同志…………）

场景制作 B(以下简称：B)：哎……青春快变成只存在于幻想世界里的东西了！！

雪：在每个人心中有关青春的解释一定是千差万别的，在我们的眼里青春应该是积极向上并且富有挑战性的，而这个观点被我们贯彻到游戏中了。

B：恋爱这个环节也一样，我觉得恋爱就像在日常平淡生活中闪闪发光的宝石一样！！（星辰：有点肉麻……）"心跳的感觉"一定会引起大家的共鸣。

星：这种扑通扑通的"心跳的感觉"就是《心跳回忆》系列共同的主题吧。

A：那么接下来就是关于学校生活的话题了。哎……回首以前走过的路真是获益良多，有喜有忧呀！小时候调皮、淘气做了错事被家长责骂，现在想起来真是好笑呀。

星：能不能具体讲解一下"KEY－WORD"？

雪：是游戏中的内容么？

星：就是从"初次相遇"到"约会"然后经过三年的时间到最后"告白"的过程呀。

雪：初次相遇呀……你果然抓住了重点！！

（星辰：那当然，我可是天才）

B：不论是你身边的陌生人，还是非常熟悉的同事，或是曾经患难与共的知己，和它们的初次相遇真是一件很不可思议的事情呀！

星：是的！和每个角色的确都存在初次相遇这个阶段，那么能否在初会时把角色的性格特点表现出来呢？

B：这就是我们场景设定的工作重点了。

雪：约会这种事情在我高中时可不像现在这么复杂呀！！但是，有一点是相同的，和自己喜欢的人在一起时谁都不好意思去看对方，那大概就是所谓的"心跳的感觉"吧！

（星辰：呵呵，怪不得会失恋呢！不过我也和他一样）

星：但是如果自己不好意思去看对方，让她老盯着你看可就不妙了！！

E：是因为被看的人会不好意思吗？？

（星辰：你怎么知道的？）

C：不论自己多不好意思，也应该主动和女孩子交流，这样才能成为情侣嘛！！

E：对呀！如果是自己喜欢的女孩子就应该主动上前和她搭腔，比如问她："请问你认识 xxx 吗？"，接下来就要靠自己了！！

（星辰：高手呀！）

A：如果女孩子说："忙着呢，别烦我！"这时你千万不要灰心，要厚着脸皮坚持到她说："好。"为止！！

（星辰突然跪倒：恩师呀…！）

星：对呀对呀！！你刚才所说的会不会成为《心跳回忆 3》的新要素呢？

雪：会的!!在心跳的约会中经常会出现 3 项选择，我个人认为 1 代中的选项设计得最为巧妙，因为同一句话对不同的女孩子说会出现不同的效果。

星：但是还是会有固定的正确答案呀！

雪：是的。如果了解了这个系统之后无论是谁都可以避免选择令人讨厌的话了。我觉得 2 代中的选项就比较单调。

B：是因为制作者的感性成分比较重吧？

雪：正是那样，所以这次要充分体现个人的见解，在《心跳回忆 3》中会恢复到 1 代的样子，那种能充分体现玩家意志的模式。那么接下来该是"告白"了吧？

C：告白的时候心会扑通扑通跳个不停，对方大概也是一样吧？

A：这可是绝好的机会呀，要全力以赴！！

(星辰：知道了师傅！我会努力的！)

星：如果双方都有那种"扑通扑通"的感觉可真是太好了！

雪：从现在起都是关于系统的话题了，程序员应该有很多出场机会了。

星：那么现在开始关于声音的话题吗？

雪："声音识别"现在进行的怎么样了？

E：这可是我们的梦想呀，现在已经初具雏形了，我们还在继续努力中！！不过要想和女孩子自由交谈在现阶段还不行，需要一定时间来完成。

雪：这个梦想是我们在心跳系列中一直追求的。

星：既然有"声音识别"那就一定有"声音合成"喽？

E：为了享受和女生自由谈话的乐趣，这也是非常重要技术。

雪：其实在《心跳回忆 2》中已经开始制作了。

E：是"E. V. S"吧，作为制作者，我有信心做出令大家满意的作品来！

星：那么在《心跳回忆 3》中也……

E：很可能会搭载这个机能，同时希望它能有些新的表现。

星：现在暂时还实现不了的是什么呢？

E：配合感情的声音合成……

A：绝对方言？

E：是，路漫漫其修远兮，吾将上下而求索……

星：那个所谓的"绝对方言"到底是什么呢？

C：就是只在某个地区流行的方言。

E：这是我所下的新概念……

星：？？你的意思是……

B：我们是不会告诉你的！！(笑)

(星辰：耍我？？怒！！……)

E：对不起，因为现在还没有完全开发出来，所以……但是程序员正在努力工作中，我们期待他们的成果！！

星：那么接下来的系统是……

D：对不起，不能再说了。

雪：应该会有迷你游戏，而且媒体会采用 DVD-ROM 吧？

D：是的，肯定是 DVD-ROM，光看《心跳回忆 2》就有 5 枚 CD……

A：简直就是一个怪物！！

D：但是，其实这 5 张 CD 在系统上都大致相同，只是细节不一样而已，因此如果采用大容量的 DVD-ROM，就不需要那么多张了。

星：那么关于迷你游戏……

D：这是系列共通的特点之一呀！！当然是不可或缺的要素，这次一定会有更多更好的迷你游戏奉献给大家……就这些了！

A：真是辛苦你了，说了这么多。(笑)

雪：总之大家现在正团结一致、努力工作，所以只能说到这了。

星：其他的还有什么吗？

A：嗯……还需要不断在游戏、恋爱、学习、社团活动这些事情上和对手竞争，直到自己觉得满意为止。

星：是不是会出现竞争对手呢？

A：当然了，就在你的心中呀！

(星辰：居然还会有情敌？？鬼子可真有一套！)

C：制服这种东西也很不错呀！！已经是传统了。

B：现在好象成了选择学校的一个重要方面了。

C：只是走入社会后再也没有人会穿那样的衣服了，所以的确是十分珍贵呀！

星：是呀！就象是 COSPLAY 吧！

C：开玩笑就开到这里吧，现在我们说说季节吧，在不同的季节，角色会换上不同的服装，即使是在同一场景由于季节和服装不同也会给人不同的印象吧。

星：心跳系列中的服装确实十分丰富。

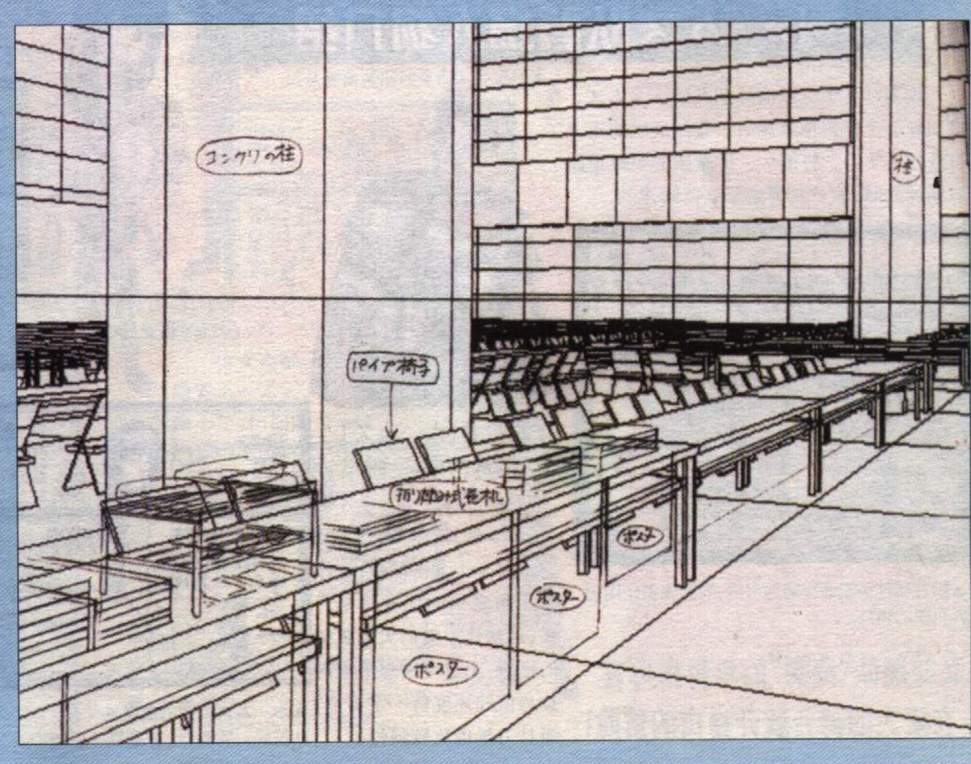
(星辰：诗织的泳装好可爱哟……^-^)

雪：画面制作者一定会尽最大努力的！

C：加油吧！！

雪："育成"一直是心跳系列重要的环节之一，玩家可以根据自己的意志使主人公得到各种成长。比如现实中的足球明星玩这个游戏也需要经过一番培养才能使主人公也成为足球明星。那就是说，"主人公＝游戏者"这种意识上的互动感在游戏中会充分得到实现，这会成为心跳系列永恒的主题！！

星：非常感谢您接受我的采访，我们会一如既往的支持《心跳回忆》的，再见！！







纹章传说

机种:PS	厂商:ENTERBRAIN	类型:S・RPG
发售日:3月29号发售预定		开发度:90%
使用记忆卡3格		价格:6800日元

リーベリア大陆势力图

上月已向大家介绍过建立在リーベリア(里贝利亚)大陆上的リーヴェ(利维),カナン(卡南),サリア(萨利亚),レダ(雷达)4王国,而本篇故事的开端是在位于大陆南端的岛国ウェルト(威尔特)王国。ウェルト国王ロファール(罗法尔)失踪以后,宰相コッダ(柯达)以西部地区グラム(古拉姆)为根据地掌握了王国的实权。此时,东部地区ヴェルジェ(贝尔泽)的领主マーロン(马龙)依然忠于王族,并因其仁德正直而获得了领民的决大支持。

物语开始时,リュナン(琉南)正呆在ウェルト王国,为了脱离困境,向イスラ(依斯拉)岛上的昔日旧友ホームズ(霍姆兹)求援,希望称霸于セネー海的私掠舰队能助一臂之力。在最初的全体MAP上リュナン队和ホームズ队位于地图上的不同位置,首先应该让两队合流……



コッダ

▶王国的宰相,国王失踪以后将王妃リーザ(利莎)幽禁了起来,并控制了国家的实权。但是没有获得多少支持,完全是靠着武力维持自己的独裁。

マーロン

◀ヴェルジェ领主,在国王ロファール出征之前,曾请他来总理国务,可是被他以"我没有那样的才干"推辞掉了。

ホームズ队登场人物介绍

作为リュナン以前好朋友的ホ-ムズ,在得知リュナン向他求援后,毅然决然的走上了帮助リュナン,打倒ゾ-ア帝国的艰难道路。初期加入时,他一共带来了6位同伴。



▲职业特性决定他以弩为武器,同时具有使用钥匙开锁的特技。



霍姆兹(ホームズ)
弩英雄(ボウヒーロー)

私掠舰队"シ-ライオン"的年轻骨干。将リュナン从ウェルト王国救出。作为主角之一的他竟然是弓兵,这是让小编们大跌眼睛的怪事。不过可以想象他的技巧值和速度值一定不俗,而且力量也比较强悍。

私掠舰队"海狮"的年青指挥官 在宏大的舞台展开自由的冒险!



卡托莉(カトリ)
修女(シスター)

在前往マルス(麦尔斯)神殿的途中,养育她的司祭被海贼杀死,她也被囚禁了起来。后来被ホームズ搭救因而加入了ホームズ军。



希肯(シゲン)
剑斗士(ソードファイター)

最初与ホ-ムズ一同四处探索遗迹,寻找传说中的古代宝藏的年轻剑斗士。持有魔剑デュラハン(杜拉汉),被赋予不死的能力。

▲ホームズ兵团的最强战斗力,充任斩人队长绝对够实力。是活跃于前线的战士。

随着发售日的临近，《纹章传说》正逐渐掀起她神秘的面纱，详细系统和系统的部分细节一步步明朗化。本次将继续向大家介绍刚公布的一些重要情报。

多兵团制的战斗系统

上次向大家介绍了一下本作将要出场的一些角色，这次主要说的是多兵团系统构成。

ラゼリア(拉泽利亚)王子リュナン和私掠舰队"シーライオン"(海狮)的提督ホームズ(霍姆兹)将作为两支兵团的指挥官展开征途。前文已经提到过两人在游戏开始时是位于大陆上不同位置的，玩家可以自由控制他们两队的行动，完成各自的任务。当两只兵团移动到全体MAP上同一个地点时，两兵团的人员，道具，资金可以作自由交换。但是要注意的是标有☆号的角色是不能移动到另一兵团去的。


▲两兵团合流，可自由编成，资金、人员、道具可自由交换。

根据目前获得的资料，在这部作品里除了剑斗士シゲン(希肯)因为持有赋予持有者不死之力的魔剑デュラハン(杜拉汉)，而能在倒下时自动复活外，其他角色的HP只要被扣减到0则判定战死，以后都将不得再出场。所以在游戏时每个回合都必须认真考虑各角色的行动，避免其死亡。而作为主角的リュナン和ホームズ两人如果有一个在游戏时战死都将GAME OVER，请注意。


▶港口攻略抢占船支，尽快与ホームズ兵团合流

利用多兵团制循环练级

和リュナン兵团相比，ホームズ兵团具有绝高的自由度。リュナン兵团作为主角所在部队，必须进行流程的攻略。而ホームズ兵团则不然，他们在初期和リュナン兵团汇合以后，就没有什么展开剧情方面的任务了。所以玩家可以自由安排他们的行动，不必像リュナン兵团那样要顺着情节一个劲往下打。因此练级的"重要"任务就要交给ホームズ兵团了。

本作中一场战斗结束以后是可以重复进行攻略的（非情节性的战斗），因此ホームズ兵团可以在洞窟探索，剿灭山贼等任务关重复战斗，以获取额外的经验值和资金。同一地点第二次进入战斗时，敌人的强度将有所提高，等级和使用的武器会加强，所以获取的经验值和资金，道具都将比第一次进入时获得的要好，大家可以利用这个系统在某些敌人较弱的关反复练级。


▲像这种关卡尽可以反复攻略，赚取经验值和资金。

大家可以将较强角色编入リュナン兵团，以便流程的攻略，而那些较弱的，或者是想提升等级的角色编入ホームズ兵团，在后方反复战斗直至练好等级，赚到足够的资金购买好装备以后再和リュナン兵团合流。将刚刚加强了实力的新鲜血液输入リュナン兵团，再将リュナン兵团中相对比较弱的角色编入ホームズ兵团回头去练级。从此堕入万劫不复的练级怪圈，阿门~~~呵呵！

シーライオン的战士们

泽诺(ゼノ) 战士(ファイター)

队中的年轻战士，还不是很成熟，尊敬年长的ホームズ，以努力赶上ホームズ的实力为目标，作为シゲン的副手活跃与战斗中。


▶相比较ホームズ和シゲン，他的实力不是很强。

纳尔萨斯(ナルサス) 盗贼(シーフ)

乐天派的家伙，曾经在イスラ岛战斗时，因为厌恶打仗而脱离过部队。作为盗贼，其敏捷的身手可以从侧面帮助冲锋部队完成任务。



加罗(ガロ) 海贼(マリンシーフ)

上月已经向大家介绍过的ホームズ的忠实部下。HP很高而且力量值很强，接受ホームズ的指派与リュナン同行。

◀拥有水上战斗力上升的特技，在水中战斗属他最厉害。

尤妮(ユニ) 盗贼(シーフ)

少女盗贼，一直坚定不移的跟随着ホームズ。由于是初出茅庐经验不足，初期能力不高。


▲具有偷盗和使用钥匙开锁的特技，她的成长值得期待。

对战模式

可将有朋友的游戏进度存档的记忆卡和存有自己游戏进度的记忆卡插入同一台PS。那么就可以用自己和朋友培养起来的两支部队进行对战。


▲和人对战时，那种紧张感不是对COM战所能比拟的。

同一角色在不同的玩家手里会有不同的成长，用你培养的最强军团和朋友决一胜负吧!!

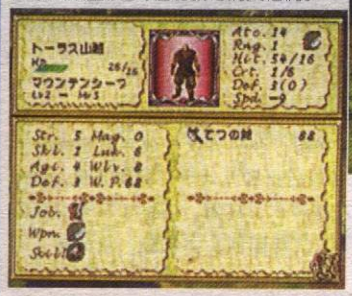
基于这种多兵团的系统构成，玩家在攻略时一定要合理分配两支兵团的行动目标和顺序。用主角リュナン所在兵团进行流程攻略，引发剧情，使故事得以往后发展。而ホームズ兵团则要充分配合リュナン兵团的行动，为リュナン兵团提供练满经验值的同伴和足够的资金，并且还要担任后方守备的任务。保证前方主力部队不受后方危机的牵制。大家以前应该玩过皇家骑士团的第一作或者 N64 版吧，本作在全体 MAP 上的攻略和她们比较类似，大家可以好好回忆以前的攻略办法，用在此作里应该也可以成立的。

重复战斗示例

如下图所示，指挥ホームズ兵团可以在全体 MAP 上的同一地点反复战斗以获取经验值和资金。但是要注意的是敌军的实力已经有所加强了，等级会高于初次攻略时，所持武器也比以前要强劲，最要命的是数量也大幅度增加。因此一定要有充分的思想准备来打这些恶仗。不要一不小心被别人拿来当经验值砍了…………所以在挑选练级战场时不能哪都跑进去看看，情况不妙想逃跑都不行的呀！一定要找那些敌人实力既不是很强，消灭他们的话也可以获取相当可观的经验值的战场来打。

初次攻打的场合

▶トーラス山贼讨伐战。第一次到的时候敌人数量很少，轻易就可消灭他们。





◀第一次进入本关时，敌人不光数量不多，等级也很低，使用的武器也只是铁斧。轻易就可以消灭掉。

同一地点再次进入

第 2 回进入的场合

▶再次攻打本关时敌人数量也明显增多，经验值来了，上去砍呀！





◀这一回敌人不光数量增加，还提升了两个等级，使用的武器也是较为强劲的ハンマー。攻略此关的难度相应会大幅度上升。

关于角色属性栏的最新情报

Wpn 就是角色可以装备武器的适性，玩家可以通过观察 Wpn 栏来确认该角色所能装备的武器种类。Skill 就是角色的特技栏。这些特技有些是职业特技，有些是个人特技，但是都会游戏的攻略有所帮助。读懂每个特技的效果，并在攻略时充分发挥出来，战斗会更加富有变换哦！



▲配合按键可以获得角色特技的详细资料。

确认可以装备的武器属性



只能装备一种

如左图所示只能装备剑。如果该角色的武器属性栏是这样，那么他将不能使用除剑外的所有武器。

可以装备多种武器



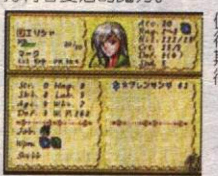
如右图所示，该角色可以装备雷属性和风属性两个系统的魔法。在战斗中可以自由交换魔法种类，以适应武器相克的战斗系统。



属性不相符时使用不可

魔法师マルジュ的武器属性栏。如左图所示他可以装备风属性和雷属性的魔法，甚至还持有专用的风系魔法。但是由于属性栏未显示他可以装备火属性魔法，所以手中的ファイアー以灰体字表示使用不可。

★专用武器都是具有神秘的特殊效果！



▲シゲン的专用武器デュラハン具有使持有者复活的魔力。

根据角色武器属性栏合理的分配武器给每个角色。如果装备的武器属性不合，是不能在战斗里使用的。同时，如果该角色能装备多种武器，就应该考虑给他(她)装备相应的那两种或数种武器，以便在战斗中经常性的取得优势。

某些武器的名字前标有☆号，这表示是该角色的专用武器。除了指定的角色，其他角色使用不可。这些专用武器一般攻击力都特别高，或者是附加有特殊攻击效果，所以攻略时应围绕那些持有专用武器的角色，以他们为主力进行战斗。



◀能力虽弱但持有专用武器，战斗力仍值得期待。

新公布的 5 种特技



海之战士

在海上、浅滩和河流中战斗力上升，有此特技的角色适合水中战。



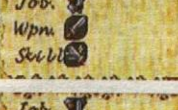
偷盗

有此特技的角色在攻击敌人时，可以顺便偷敌人的道具。暂时还未公布成功概率。



召唤

有此特技的角色如果持有召唤用的特殊魔法杖，就可以召唤龙或魔兽出来战斗。



连击

有此特技的角色在攻击时可连续对敌攻击，追加额外的对敌伤害点数。



开锁

有此特技的角色可利用手上的钥匙开门或打开宝箱。

散落于大陆各地的4支传说之剑

好了。多兵团战斗系统就介绍到这里，以后有了新资料会在第一手时间继续向大家介绍这一系统的，我们现在来看看本作另一大卖点：传说武器。

在リーベリア大陆上，存在着4支被称为传说之剑的强力武器。之所以被成为传说之剑，是因为它们与普通剑相比拥有神秘的特殊效果。得到了它们的战士也会被赋予强大的新战斗力。为了这个传说，一直有无数探索者为找寻它们而耗尽心力。然而，传说之剑也不是任谁都可以使用的武器，它会凭借自身的意志挑选令它们满意的宿主。因此不是传说之剑挑选出来的战士，即使获得了它们也不能从它们那获得力量。这就是被称为“传说之剑‘的原因了。即使是这样，冒险家们仍然梦想找到它们并得到它们的认同，成为它们的合法持有者，这样，将会变成无敌的战士。金钱和荣耀也会随之而来。然而，传说之剑对那些利欲熏心之徒似乎也没有什么兴趣。他们看中的，都是强者！

当リュナン和ホームズ他们的战斗历程开始之时，命运之轮开始转动，新的圣战爆发。4支传说之剑和它们的主人一定不会甘于寂寞。他们会以怎样的姿态出现在动荡的历史舞台上呢？可以确定的是，要是你面前的敌人里有持有传说之剑的战士，就怪自己的命不好吧。这一设定可以看成是前作《圣战系谱》中十二圣战士武器系统的延续。



デュラハン（杜拉汉）

シゲン专用，拥有使持有者自动复活的魔力。

ホームズ兵团“斩人队长”シゲン的专用武器，当シゲン在战斗中落败被对方将HP砍至0而战死时，如果适时正好装备此剑，シゲン会自动复活过来。可以说它赋予了シゲン不死鸟般的不死之力。也正因为此多次从危机中挽救了シゲン的性命。作为游戏开场不久就可以加人的角色，是初期攻略时的主力军。

シュラム　（修拉姆）

ヴェガ（维加）专用，拥有使宿主所受所有物理伤害减半的效果。

持有此剑的剑斗士ヴェガ是被人们称为“シュラム的死神”的黑衣杀手。获得了シュラム的ヴェガ不论受到任何打击，其伤害点数都会减半，所以很适合用来作正面突击。另外，ヴェガ所使用的从遥远的东方学来的居合剑术也是独一无二的。

ルクード　マインスター

ルクード　（鲁库多）

提高宿主的魔法防御力。

此剑的宿主在受到魔法攻击时，会获得额外的魔法防御力修正值，所以受到的魔法伤害会大幅减少。ルクード 发挥出威力的时候正是斩杀敌人魔法师的大好机会。剑士的魔力一般较弱，面对魔法师的远程打击，向来力有不逮，持有此剑就不必再害怕敌人的魔法了。同マインスター一样，到现在为止没有公布持有者的详细资料。

マインスター　（曼音斯塔）

吸取被攻击者的HP。

被マインスター攻击的人所扣减的HP会被它吸收，并转嫁到宿主，为其作HP回复。因此持有マインスター的人可以说是功守一体的，不用过于担心HP的消耗问题。这支剑的特效不由令人想起以前《圣战系谱》和《トラキア776》里的特技太阳剑发动后的效果。截止目前为止，日方还未公开此剑持有者的详细资料。

乱世之时，号称大陆最强4支传说之剑的究极武器果然没有甘于寂寞，陆续粉墨登场，虽然现在判明宿主的只有デュラハン和シュラム两支。但是相信其他的两支也会随着故事的展开而出现的。

デュラハン的持有者是与ホームズ铁哥们儿一般的シゲン，シュラム的持有者是孤高的赏金猎人，黑衣死神ヴェガ。他们在开局时的表现一定很令您期待吧？拥有强力同伴真是好啊！不过一开始的时候ヴェガ可是敌人哦，一定要成功说得他啊。

另外两支剑的下落也很令人着急啊，我们现在只知道除了剑根据自身意识选择的宿主（宿命传说？），其他战士是不能使用它们的。那么它们到底在谁手中呢？持有者是个拥有什么样力量的强者呢？这两个人是不是也是以打倒帝国和邪教团为目标而战斗的呢？或者他们会成为リュナン最大的敌人？请留意本刊以后的介绍。

超真实的详细战斗画面公开







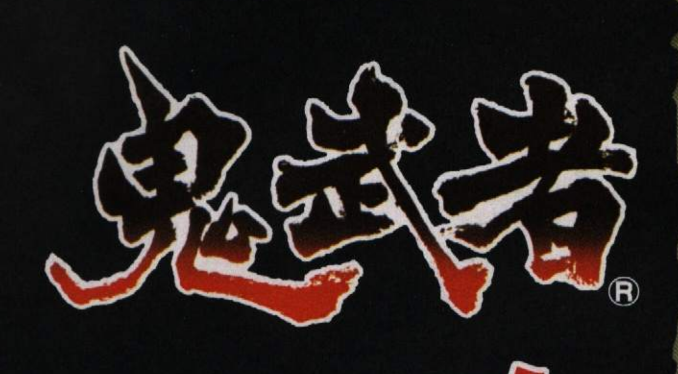


▲主角リュナン下马后，作为剑士攻击敌人重装骑士时，动作分解图。可以清楚的看到他挥剑的动作细节和剑刃划破空气，拖出的剑风。当攻速高于对方许多，或有连击特技时，还会对敌人追加额外的攻击。

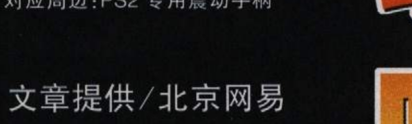
▲绰号「シュラム的死神」的黑衣杀手，游戏前半段的最强剑士ヴェガ展开攻击时的画面。可以从图中很清楚的看出他东方剑士的服饰，以及所使用的居合剑术。平时收刀在鞘，冲至敌人跟前方拔刀一击，PS的机能将这些表现的淋漓尽致。



借助PS的强大机能，本作的战斗画面相比以前的《火焰之纹章》系列有了大幅度的提高。以前为节省游戏时间所关闭掉的战斗画面，这一次肯定是值得大家慢慢欣赏的！



机种:PLAY STATION 2
类型:日本战国 AVG
媒体:DVD - ROM
对应周边:PS2 专用震动手柄



文章提供/北京网易



系统

一、操作方法

	战斗中	剧情及管理画面
方向键	角色移动	光标移动
○键	调查	决定
×键	魂的吸收	取消
①△键	战术壳/飞镖	文书画面中将文字消去
□键	攻击	决定
② R1 键	锁定	选择
L1 键	防御	选择
R2 键	180°转身	无
③ R3 键	显示当前位置	无
START 键	管理画面	无
SELECT 键	暂停	无

注:①战术壳即游戏中的必杀技
②按住 R1 键时,以敌人为圆心移动
③ R3 键是 DUEL SHOCK 手柄右边的 3D 摇杆，其实也可以作为按键来使用

二、战斗方法

基本招式

四连斩:□ ×4　足蹴:↓ +□

前刺:HOLD R1 ↑ +□　上斩:前刺后 ↑ +□

见切:在敌人攻击即将命中时 □

反击:在敌人攻击命中的一瞬间 L1 +□

前四种攻击可自由组合成各种连续技，以“足蹴”和“前刺”来牵制敌人,建议在“□ ×3”后使用牵制技,结束时可连接必杀技而形成多姿多彩的连续技。敌人倒地后，可上前进行追加攻击。“见切”与“反击”要反复练习,此招式可将敌人一击必杀!

必杀技攻击

在本游戏中共有三种不同属性的必杀技。雷属性必杀攻击对象单一，威力较大，适合于对 BOSS 战，火属性必杀可同时攻击同一直线上的多个敌人，风属性必杀在被敌人团团围住的时候,可发挥极大作用。所以,在不同场合一定要合理使用必杀技。

三、魂的吸收及强化

在击倒敌人后，敌尸体会化为三种不同颜色的魂，尽早按住“×”键,魂会自动飞入“鬼之笼手”中。

红色:类似经验值,用于强化武器和必杀技

黄色:回复体力(HP)

蓝色:回复鬼力(MP)

本游戏中的记录点被称为“破魔镜”,除了可作记录之外，还可用来强化武器，必杀技和各类道具。选择“强化”后，将光标停在需要强化的项目上，按住“○”键灵魂便会注入其中,达到要求数值后,便可以升级,最高 LV. 3。当吸收魂的数值达到 20000、50000 时鬼之笼手也将进化,形态随之变化。另外,药草和弹药也可进行强化。

游戏时代背景

永禄三年(公元 1560 年)夏

企图统一日本的今川义元大军向着京都进发。这一日大军驻扎在尾张之国的田乐狭间，今川义元想不到这一举动将会使他的命运发生根本的转变。得到消息的织田信长率领 2000 名士兵对义元的主营进行了偷袭、最终以今川义元的大败而告终，这就是日本历史上著名的“桶狭间之

战”。但胜利的信长不知何故性情大变，成了一个残暴不仁、冷酷无情的杀人狂，更被人称为“第六天魔人”。

主人公明智左马介是日本本能寺谋反的明智光秀的表弟，他天性喜欢无拘无束崇尚自由，具有很强的正义感，并且武艺十分高强。这一天，左马介忽然收到了雪姬的信……

在“桶狭间之战”一年后，织田信长最大的敌人齐腾义龙的主城——稻叶山城接二连三发生怪事，许多士兵神秘地失踪。雪姬是齐腾义龙的妹妹，她预感到有事将要发生，心中非常不安，便写信向左马介求助。左马介赶到时，雪姬已被人劫走，与此同时，信长的大军也向稻叶山城进发了。

故事就是从这里展开的……

游戏流程

六月，一个酷暑难耐的日子。

蜜蜂的卵在慢慢地蠕动着，生命在这个时候悄悄地孕育并成长着。

一只纤细的手握着一支毛笔在纸上缓缓地写着什么，字迹是如此清秀，这位少女的背影看来是那么柔弱，她是雪姬吗？

几名全副武装的士兵在草丛中静静地等待着什么，从脸上滴落的汗水，湿透了脚下的土地。

天气多变，乌云渐渐掩盖天空，仅有的几丝阳光下，数不清的蛆虫吞食着一具死尸。天色暗下来，下雨了，随着一声战马的嘶叫，铁蹄无情地从尸体上踏过，大队的人马已整装待发。一员大将骑着高头大马从象树林一样密集的士兵手中的长矛中穿过，脸色十分阴沉。只见这员大将用手一指对方阵地，大声喊到：“杀到一个都不留！”此人正是织田信长。

雨越下越大，雷声滚滚，淹没了士兵的喊杀声，无数的士兵向下冲去，“桶狭间之战”开始了，双方的士兵混战在了一起，战斗非常残酷，战场简直变成了地狱，士兵们已杀红了眼睛，只要有对方倒地，就会有几个人冲上去用手中的利器洞穿对方的胸膛。刹那间尸横遍里，血流成河。在不远处的山上，一名年轻英俊的武士双手抱在胸前，冷冷地看着战场，这一定就是明智左马介。“信长这家伙，终于来了。”说着，嘴角露出轻蔑的微笑。忽然，他目光一动，转念间已躲过了一名敌兵的致命一击！好几个敌人围了上来，把他当作了对方的士兵。左马介沉着应战，几下之间便结束了战斗。

山下已渐分高下，今川义元的骏河大将被人打落马下，活活钉死在了地上。信长稳坐在中军大帐中，一名士兵来报：“毛利将军已取下骏河大将首级！”“干得好！”信长起身向前望去，抑制不住心中的喜悦，仰天长笑。正在这时，风声忽响，一支冷箭迎面飞来，贯穿了信长的咽喉。信长应声倒地，眼中充满了遗憾。

左马介纵马狂奔在草原上，他要赶去救自己思念的人，夕阳的余辉把万物涂成金黄色，到处充满安详的气息，殊不知恶战在即。

两个如鬼似魅的身影高速向雪姬所在的房间移动，这不是人可以达到的速度。左马介也拼命要赶到雪姬身边。最终还是晚了一步，左马介赶到时，屋内一片狼籍，雪姬不知去向。地上放着写了一半的信。目睹这一切，左马介握紧了拳头，双目中仿佛有火焰在燃烧。“左马介！”枫叫了他一声。枫是左马介的得力助手，也是一位精通忍术的少女。“嗯，走吧，枫！”左马介知道现在唯有握紧手中的利刃与枫一起，为救出雪姬而战！

此时，一支军队正向稻叶山城逼近，领兵之将是织田信长！？他怎么又复活了？莫非……

从卫兵口中得知雪姬被忍者劫去了“本丸”，在这里有两条路都可以到达，左马介让枫去调查西边，自己决定向北走，到时在“本丸”会合（见七曲橹之地图）向北方记忆点前进，刚穿过树林，有忍者向左马介偷袭，被他躲过，这时，他发现前方的另一名忍者挟持的人正是自己赶来救助的雪姬，不容分说，进入战斗。这里最好不要硬拼，以防为主、节省体力。几个回合后，两名忍者见自己不是对手，扔下雪姬，落荒而逃，左马介跑过去，扶起雪姬，两人深情相对，紧紧拥抱。（就这么结束了？）

忽然之间，地动山摇，一个巨大的妖怪士兵从土中钻出，左马介冲上前去，怎知这个妖怪刀枪不入，左马介被打昏在地，昏迷中，有人不停地呼唤他的名字，睁眼一看，已被紫色亡灵包围。亡灵告诉他自己是鬼一族的幸存者，族中其他成员被幻魔一族消灭了，如今见到他与幻魔为敌，会将力量授于他。这时，亡灵纷纷飞向左马介的右腕，并形成一个护手，亡灵说希望左马介可以利用这个“鬼之笼手”的力量，消灭幻魔一族（借刀杀人）。

左马介清醒过来，发觉这不是梦，“鬼武者之书”入手。在记录点处记录后，沿道路一直前进，帮助前面的士兵杀死幻魔进入房间，士兵见房内有魔物出现，自己出门反而把左马介关在了屋里。这可是练习的好机会，用小兵练习各种技巧，别忘了“吸星大法”。

全部消灭敌人后，可打开门。有士兵告诉左马介：穿过林道可至“本丸”，可与其他人交谈获取情报。穿过树林来到山洞前会有敌人出现，小心应战。（若玩家认为游戏难度过高，可在此“自杀”，反复十次左右，重新开始时可选择 EASY 模式，这之前别忘了记录，不然……）

山洞尽头，有一个洞穴“A”，进入后便无法再回来了。别忘了洞口的药草（七曲橹地区结束），通过地道来到地下寺院地区处调查神像取得“总严之书”，通路也会打开，之后可得“青龙之书”（共分青龙、朱雀、白虎、玄武四种，每种分四册，共计 16 册，一定要全部取得，里面记载了一些远古文字。不过，每一个字符都对应一个日语假名，全部取得后，可打开四个需要回答问题的宝箱，问题全部都是书中记载的一些历史，需要玩家的耐心和一定的日语水平，里面装的是可提升“HP”与“MP”的道具，十分珍贵）。

然后将周围的坛子打碎得到“最妙之书一卷”（全 6 卷），在有蓝光的位置可取得第一块玉“紫电”和“雷斩刀”（装配上以后，可发动必杀技）。之后的宝箱须将四个角的数字对齐，按照“左、右、左”的顺序即可得到“绳梯”。上楼梯后来到南天地区，这里有“鬼石”，可提升“MP”最大值，记录点旁边的宝箱须将“青书之书”凑齐方可打开（答案从左至右选择 3、6、8 即可），里面有“力石”可提升“HP”。旁边的门上有一个奇怪装置，需装配“紫电”方可通过。在今后强化时最好先强化必杀技，因为中期许多门都需要 2—3 级的必杀技才可以通过。

在木牌后有“南天之地图”，拿到后向西前进，半路上手持巨斧的敌人攻击力很高，用必杀技可速战速决。另外可以帮助自己士兵解围，他会以药草作为礼物，在此使用“绳梯”从断口处向下进入一个山洞，记录点旁的宝箱仍需要答案（自己研究一下吧），后面的木箱内有“丸药”，进门后与 BOSS 战斗，敌人攻击力高，但速度较慢，不要贪多，使用消耗战术，利用左马介身体灵活的特点，小心防御不可的攻击，如果必杀技已升级，那就容易多了。胜利后，可吸收大量的魂。

后面有“最妙之书二卷”，随后将坛子打碎后可调查得到“萤石”（共 20 颗，关系到游戏结束的评价）来到最深处，一个怪人正在吸尸体的血，左马介不客气地问对方是否幻魔，对方却说没想到除了织田信长外，居然还有这么狂妄的人。左马介感到惊讶，没想到这个怪人也认识织田信长，但他们之间究竟有什么关系呢？原来是信长与幻魔一族订下契约，以人作为食物供应幻魔，而幻魔则借给信长强大的力量。许多的幻魔都是眼前的这个怪人调制出来的，他就是幻魔王。幻魔王放出手下攻击左马介，自己从暗道逃走了。

消灭敌人后，从“F”处得到第二块玉“红炎”和炎龙剑。这样，刚才见到的门上红色的装置就可打开了（紫电 = 蓝 红炎 = 紫 白风 =

绿）回到刚才的地方，见到 BOSS 的尸体被一种类似怨灵的敌人吸收了，赶快击倒敌人不要让它逃走，另外小心敌人会抽取左马介已吸收的魂。

进入通往下一区域的大门来到天守地区，这里可记录，旁边有“天守之地图”。到后面会见到一个小孩被一个男人抓住，左马介赶忙上前询问，小孩趁机逃脱，那个男子自称是木下藤吉郎（太阁立志传?）。接着，说了一大堆仰慕的话，然后借机走了，真是个无论怎么看都非常讨厌的人！

宝箱内有“定角之矢”，附近有“最妙之书三卷”，穿过红色的门见到了枫在追那个小孩，经过询问得知那个小孩名叫梦丸（DREAMCAST 完）没问几句，梦丸就推开枫跑掉了。

这里有药草，周围调查可得“萤石”，宝箱可按照“左、右、左、右、右”的顺序打开得到“弓”（装配后可攻击远处的敌人，按住 R1 自动瞄准，攻击键发射，威力还算可以，箭数有限，谨慎使用），屋内井中的绳子不可斩断，地上有“朱雀之书”，从楼梯到井中的桶里拿到“力石”（刚才如果……），随后前进见到楼下有士兵与魔物交战，快换上弓箭将敌人消灭，两个士兵会把“鬼石”和“药草”放在地上作为感谢。

向前进得到“定角之矢”和“萤石”然后上楼，记录点旁有“白虎之书”和“定角之矢”，此处的门需 2 级的红炎才能进入，建议最好记录一下（如果是第一次进行游戏）进门后，枫会赶来并告诉你已查明梦丸的身份，四年前，梦丸的双亲在战争中去世，雪姬把无依无靠的梦丸领回家，并以姐弟相称。说到这里时两端落下闸门将二人关住，要控制两个人协调打开机关。由左马介拉动扳手，再由枫向里面走，见到两个扳手，将右边的拉动，左马介再扳左边的。枫向里走又见到三个机关，中间的不要碰，扳左边的，左马介就可以得到防具“防魔之具足”，再扳动从右边数的第三个扳手，枫就可以通过这个房间了。

进门后，房内光线很暗，看不清门的位置，只要在屋子中间使用“红炎”的必杀技，就可点燃烛台，有鬼力之泉可恢复“MP”。之后踩写有“角”的地面，直到站到“王”的位置上，机关就会解除（如果之前有记录，可以踩一下“飞”字试试）进了这道门后，两人发现头上“断龙石”（取自神雕侠侣，并非原名）已经作动，左马介手急眼快，把枫推了出去，而他的头上开始喷水，必须在限定时间内解除机关，否则“终”。

控制枫调查机关，而机关的解除方法像是“华容道”，要将左、右的两个半圆敌在红色梅花的位置上才可完成。（不要被花纹所迷惑）总算有惊无险，救出左马介。

之后得到“天守之地图”并拉动开关，枫会去其他地区调查，暂时单独行动。楼梯落下后，上楼后沿梯子向下，来到一个奇怪的地方时不要走动，回身调查再向下才进入，用刀可将墙上的画斩断，得到“最妙之书四卷”，空箱中有“齐藤纹的左破片”。随后向前沿通道下楼得到“力石”，再进入房间里得到“齐藤纹的右破片”，桌子上有“红之书”，原路返回到利用“破片”组合打开门，见到梦丸被一名忍者抓住不放，左马介刚要追，木下藤吉郎这个讨厌鬼又来故意阻止。藤吉郎居然对左马介进行“说得”，劝左马介放弃行动，不要与信长为敌，可惜他魅力甚低，失败了，还差点被左马介一刀砍成“木下”和“藤吉郎”，幸亏他身手灵活，一窜便从墙上的缺口处跳了下去，在狂笑声中离开了，这小子一定不是人。

随后可得到“萤石”和“青龙之书”，再前进有“朱雀之书”，楼梯后有“宝角之矢”。沿楼梯上楼后，听到梦丸的求救声，但门上绿色的装置需要风属性的玉才可打开，所以先得到“丸药”和“青龙之书”×2，从记录点对面可上到屋顶决战，敌人造型很酷，难度不大，多使用必杀技很快可结束战斗，得到最后一种玉“白风”和“疾风刀”，这时就可救出梦丸，可是当左马介打开门时，发现梦丸已经因为惊慌和疲劳昏睡过去了。

梦丸醒来后，对左马介的警惕已完全消失了，左马介也讲自己的经历给他听，梦丸从对话中明白人最宝贵的是自由，最重要的是希望。正在交谈时，一个妇人自称是佣人并说地下室有事发生，于是左马介把梦丸委托给枫和那个妇人，自己来到事发地点，救下一名士兵得到药草，进入通路得到“蓝之书”，再利用不同属性的玉打开机关进入天守之地下地区。

记录点旁有药草，还可得到“碧之书”、“橙之书”和“白虎之书”，这里有“净化钟”还有“天守之地下地图”，拿完这些回身一刀斩断绳索，将水排干。返回后拿取“魂坛的念珠”（可与死人交谈），利用“净化钟”进入新区域，这里有“萤石”、“白之书”和药草及“白虎之书”与“幻魔默示录上”，按照“中、左、右”的顺序拿到“青丸之键”，仔细调查，还有一块“萤石”。

回到近处房间，没想到中了藤吉郎的暗算，被困住了，听藤吉郎说暗黑仪式即将开始，信长将获得更大的力量，这该如何是好。与此同时，一个假左马介将枫打昏，与那个女人一起抓走了梦丸，左马介动弹不得，慢慢沉入了地下。

枫苏醒过来，决心查个明白（终于可以控制她了），这个人物行动敏捷，但轻盈有余，力量不足，建议学习生化危机，不要与敌人交手，走为上策。

从垂死的士兵口中得知西边牢房有敌人出现，将“赤丸之键”入手。回到南天地区打开门进入“西天地区”，按照沿途有药草路前进救下一名士兵后得到“吸阵符”。这里还有“西天之地图”。之后前进拉动机关，15 秒内进入关毕区域得到“金的割符”和药草，拉动屋内开关，回到刚才地点，向西进入记录点，旁边的宝箱必须在此时打开，因为左马介无法通过，只有枫才能进入。（笔者以慈悲为怀，再透露一次答案，从左至右，2、4、7 即可得到“鬼石”，下不为例）向里走，尸体旁有“齿车”。

回到屋内可得“朱雀之书”和“最妙之书五卷”，将“齿车”安放在书架的机关上打开暗门得到“银的割符”、“白虎之书”和“萤石”。这样，旁边的门可利用“左金”“右银”进入。

按照“中、左、左、右、右”打开宝箱得到枫专用武器“反鬼小太刀”，下楼梯后，旁边有“萤石”，再前进得到“玄武之书”和“飞镖”后，下楼，走到尽头处发现牢中的雪姬，枫急忙帮助雪姬开锁，这时，幻魔王出现，再次劫走了雪姬，而枫要与 BOSS——隐身人交战，这个 BOSS 其实是后期常见的敌人，在这里先预习一下也好，极为容易，战胜后，枫感到十分不可思议，但不得不面对现实，便马上又投入到搜索中去了。

水一滴一滴地落在左马介的脸上，他发现自己躺在一个地洞中，记录点旁有“丸药”。再向前，无尽的黑暗中走出了另一个左马介，（注意脸部表情极为真实）在此真假左马介将一分雌雄。敌人防御很快，可趁敌人用魂攻击时，闪身到侧面使必杀技“紫电”。

走到尽头处可得到“地狱门之键”和“木梯”，利用“木梯”爬出废井，出门后下楼梯，将“地狱门之键”使用后，碰到那个冒充仆人的女人抱着梦丸，不一会儿，就变身成一只大蜜蜂（不对，应该叫马蜂）……

一阵崩溃后，地狱之门出现，马蜂带着梦丸逃走，但左马介面前出现结界，无法进入，枫在此时也已赶来，并尝试使用飞镖攻击，毫无效果，于是两人决定分头寻找进入的方法。

控制左马介来到西天地区，这里可得“千里眼”，这个道具的功能是让地上隐藏的宝物发光，有了它，找齐 20 颗“萤石”就方便多了，屋内的神像没有头真奇怪！

出门一看，门口处闪光的不就是一颗“萤石”吗？进入后得到丸药，斩断木车的绳索，车下有“萤石”。对了，这里有 BOSS，先用“红炎”和“白风”，之后才用“紫电”慢慢炮制它。战利品有“弹丸”、“武

神刀”、“神像之头”。

给神像装上头，后面的机关打开，得到“火枪”。使用方法与弓箭相同，但威力很大，切记不要将“弹丸”强化成“爆烈弹”，原因试试就知道了。

返回到南天地区处，原本封闭的门被魔物冲破，消灭敌人后，在墙上放置“武神刀”可打开至东天地区通路(此地区景色极佳)。来到新区域用弓箭射断绳索，到达对面得到“弹丸”和“替身木人”(可自动复活一次)。这里寻找可以得到“最妙之书六卷”，内有“东天地图”、“弹丸”和“玄武之书”，沿楼梯上楼直到屋顶可得“鬼石”、“力石”、“萤石”和“吸阵符”。

回到楼下，进入楼梯下方需“白凤”才可以进入的门，沿路一直向西来到瀑布，瀑布后的山洞内有宝箱按照“右上、右下、右下、左下、左下”打开后取得左马介的最终防具。按“朱雀之书”的提示可得到“力石”，从楼梯向下可得到“萤石”，乘船来到新区域(准备好15支左右的“火矢”)取得“破魔石”，刚拿到手，左马介周围忽然出现许多幻魔蚁……

枫望着湖水思索如何打破结界，水面一阵晃动并跳出两只幻魔蚁。然后进入左马介无法打开的门，取得“定角之矢”，上楼取“萤石”和“玄武之书”以及“萤石”。上楼按照“左、左、中、右、右、中、中”打开宝箱得“镝矢”，再到神像背后以假换真得到“破魔矢”(熟悉的场面)神像面前宝箱内有“绿丸之键”。打开门，在尽头处乘船来到新区域。枫从门外见到左马介被围困，并发现旁边的船上有火药，顿时心生一计。

一阵嗡嗡声传来，幻魔蚁向后撤去，大马蜂破窗而去，从战斗前的对话得知，暗黑仪式已开始，雪姬和梦丸将成为祭品。利用“白凤”打击围上来的幻魔蚁，马蜂落地时以“紫电”攻击，然后退到“破魔弓”的位置，面向外，换上弓箭以“火矢”攻击，有幻魔蚁爬过来用“红炎”击退，如果顺利，可毫不费体力地战胜BOSS。

在BOSS落入水中时，爆炸声也响起，整个房间燃起了大火。“快走，左马介！”枫站在窗前焦急地呼唤，“火药快爆炸了！”左马介赶忙向窗前奔去，身后追来的BOSS被燃烧的房梁砸住。听着BOSS临死的惨叫，左马介和枫一起跳入水中，背后的房子被炸成了平地。左马介醒来(三次昏迷，三次被枫搭救)发现自己和枫被水推到了岸边，枫受了重伤，左马介把枫带到了安全的地方，看着昏迷不醒的枫，左马介发誓一定要消灭幻魔。

决战前夕，还有不少地方可去，建议玩家最好把以前的地方重走一遍，将“萤石”找齐，但一定有几颗找不到。没关系，在原来到过的地方会遇到一个象蚕蛹一样的人，他会问你是否去“魔空空间”(到得“地狱门之键”后)这个空间共分20层，每一层都有敌人，全部消灭后可返回(也可随时返回)内有大量珍贵道具：如“萤石”、“丸药”、“替身木人”、“吸阵符”等，但是最珍贵的则是名为“昆沙门之笛”的物品，此物品有何用途，看下去就知道了。

左马介使用“破魔弓”打破结界，进入幻魔地区。进入后遇到幻魔王，他会放出号称“最高杰作”的玛塞拉斯(撒旦)来攻击左马介。这个BOSS不是最终的，节省道具，不过相信大家打到这里，已个个武艺超群，依然是三种必杀技交替使用，BOSS在惨叫声中消失。以后的道路没有分支，一直走到尽头吧！

这里的门其实是一只手，只有在“魔空空间”最下层取得的“昆沙门之笛”才可通过，进入调查后会得到威力无匹的最终兵器——昆沙门之剑！(此剑攻击力高，速度快，收招时间短，而且造型美观。)记录点旁有“幻魔之地图”，旁边有“鬼力之泉”。再进入前面的门中就是最终BOSS，Are you ready? 有了最强之剑大可不必理会敌人攻击，将三种必杀技用尽后，换上“昆沙门剑”一阵舞动后，(按“△”键威力更大)，就可欣赏精彩绝伦的片尾动画了。

幻魔王倒在了地上，整个宫殿都在动摇，左马介与赶到的枫一起将雪姬与梦丸的束缚解开，四人走至出口时，幻魔王突然睁开眼，用爪子将左马介抓住。雪姬叫着左马介的名字，不肯离开，枫拉着她向出口跑去。

在幻魔王的掌力下，左马介喷出了一口鲜血，头也垂下去，血滴在了“鬼之笼手”上，之后左马介的身体渐渐开始发光，忽然一闪，只见幻魔王望自己的右腕，脸上一副迷惑的表情(因为这时右手在地上)左马介缓缓从地上站起来，不，应该说，这时的他已完完全全变成了操纵“鬼之笼手”的武者——鬼武者。浑身黑色的铠甲，手持一柄放射出异彩的长刀，双目中闪烁着骇人的光芒，幻魔王恼羞成怒，用剩下的左手向左马介抓去，只见左马介不慌不忙，将长刀刀刃向自己身前一立，幻魔王的利爪碰到刀刃立即被从中间均匀的分成了两片，只至肩膀。左马介身子只微微一晃，忽然他双目中光芒大盛，双手提起长刀，对准幻魔王头顶的第三只眼刺了下去，那一刻让人明白了什么是绝望和恐惧的目光。刺得好深，直至没柄，在幻魔王狂吼声中，左马介的身体被带到了半空中。“砰”的一声，幻魔王剩下的两个眼珠也飞了出去，身体重重地摔在了地上，去了真正的地狱。左马介也已恢复过来，躺在旁边的地上，他睁开眼见到旁边的高台上一个熟悉的身影，果然是他！织田信长！

两人默默地对视着，这之后发生了什么，没有人知道。

自此一年后，齐藤义龙的儿子成为了国主，不久，织田大军攻下了稻叶山城。雪姬和梦丸一起去各地旅行，找寻属于自己的自由与希望。枫始终不相信左马介战死，一直找寻他的下落。十四年后，在合崎之战中，枫永远地消失了。自幻魔之战后，再没有人见过明智左马介，也没有人知道他是否还活着。

一个熟悉的身影站在高山上，远远眺望着稻叶山城，那熟悉的红色铠甲，发丝在风中飘动，难道他是……

穿版后根据时间、敌击破数、萤石数量、记录次数，以及魔空空间到达的层数，评订称号，可在此记录，以进行二周目之用。回到主菜单。“特典”选项中可观看《鬼武者2》的开发画面，还可以进行一个名为《鬼魂》的游戏。若重新开始游戏，可为左马介选择一套特别服装，尤其是在游戏中按过L2键之后，保证人见人笑。

总之，有机会一定要感受一下《鬼武者》的无穷魅力。



在梦想开始的地方

——几种DC用模拟器不完全测试报告

DC用超级任天堂模拟器



▲没想到在这种地方也会出现让人注意的说明，不过我想大概没人会去看吧？



▲加入PLG系统的超任名作续篇，以40M的大容量推出。

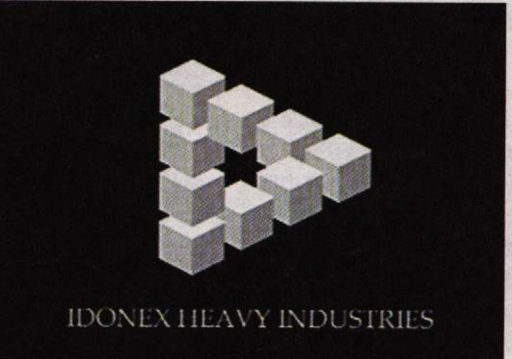

▲PLG系统不能正常运作，游戏的真实时间制体现不出来，残念啊！



▲颇受争议的一部作品，作为《圣战系谱》的续作于1999年底在SFC上推出。


▲相比《圣战系谱》战斗画面大幅度增强，将超任机能发挥到极限。

说起DC真是让人又恨又爱的主机，当SEGA宣布将停止生产DC后我想许多喜欢SEGA的游戏迷们的心情都十分沉重，不管SEGA在经营上如何，必竟它给我们带来过许多游戏中的快乐（好像有点跑题了，这不是在谈DC用的模拟器吗？）而DC的开发环境十分优秀，可以累易地制作出比较优香的软件，WINDOWCE的我可以使许多模拟软件在DC上成为可能，这不！在DC上玩超任游戏，听起来好像很古怪，但事实上它真的可以运行，这就是拜WINDOWCE所赐，玩电脑的人都知道，SNES9X和ZSNES这两个起化模拟器，它作可以运行大条数超任游戏，而DC上的这个模拟器就叫做DRIAMSNES，大概是去年圣诞切时推出的，玩者只要将引导盘放进DC上运行就会出现这个界面，然后再将起化的ROM光盘放进动，按A键就可以选择游戏了，不过它的好象只认扩展名为SMC的文件，至少我这里是这样。进入游戏选择画面后就会显示出光盘中的ROM名称，选定好要玩的游戏后按A键就可以开始了。这次笔者测试了一共5个超任游戏，它们分别是大贝兽物语Ⅱ，龙珠HYPER DIMENSION，火焰之纹章系统基亚776、洛克人X2、洛克人与福鲁迪，从运行状态况来看，火焰之纹章、龙珠、洛克人与福鲁迪完全没有问题，可以完美运行，但是大贝兽物语中的PLG系统都不能正常运作，游戏倒是可以玩，另外，洛克人X2由于是美版ROM，所以在远行时会出现花版，甚至有不显示角色的情况。最后要再说明一步就是此模拟器在运行时会有跳桢的现象，玩动作游戏时最为明显，RPG和SLG的SAV还可以存作者在DC的记忆卡中。总体来说这个模拟软件比起PC上的还是存在着一些缺点的，不过由于起任的节目数量很高大，所以还是值得一试的，希望以后可以见到此软件的升级版本，并修正玩在软件中的一些问题，比如读ROM时最好可以认出所有的不同扩展名的游戏，运行游戏时的桢数也最好能接近PC版，这样此模拟软件就完美了，由于SFC现在可能不容易买到了，而马上DC就要降价，到时花上不到1000元就可以将PC和SFC的游戏通吃了，真是太棒了。





▲在此画面打开DC碟舱，将超任游戏ROM碟换入。



▲这是SFC上最后一个“龙珠”游戏，在卡带中有特殊处理晶片。


▲这个游戏也许是在16位机上画面最为出色的一款。



▲美版的ROM在运行时会出现明显的画面碎片……

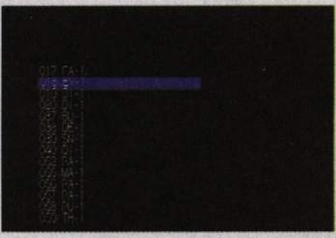

▲……主角到底上哪儿去了，难道去开小差儿了吗？

DC 用 NGP COLOUR 模拟软件



▲"SNK VS CAPCOM"角色选择画面，好多隐藏人物啊！

不愧是 WINDOWCE 呀，SNK 掌机 NGPC 的游戏居然也可以模拟，真……真不到！这个软件的界面比起超任的那个有些简单，ROM 与模拟器的光盘也是分开的，操做方法与超任的那个差不多，不过在选择游戏时由于 ROM 的名称几乎都是缩写，所以存些让人摸不准到底要玩哪个游戏，每一页显示 14 个游戏的缩写名称，用 DC 手柄的 X 键可以进行换页操作。



▲选择游戏 ROM 时，游戏名字几乎都是缩写，找起来可真麻烦呀！

由于是此软件模拟的是掌机游戏，所以画面比较小，不过在电视上显示出的分辨率还是可以让人接受的，本次笑者测试了神机世界、SNK VS CAPCOM 顶上决斗以及格斗王 R2 这三个游戏。首先在画面上不会出现花版现象，不过游戏中的跳桢现象依然存在，最可恨的是 SNK VE CAPCOM 笑者竟然搓不招来，对于 SNK 格斗游戏白痴的笔者来说草雉京等人的招数搓不出也还罢了，连街霸中的隆、首都搓不出，这真是让人恼火（手柄是好的），如果不是因为跳侦现象的话，我简直要对自己的格斗游戏水平产生怀疑了。



▲隆对桑吉尔夫……玩这个游戏别老用 CAPCOM 的角色呀，我可爱的八神庵呢？"BL"的二阶堂红丸呢？

不过这个软件除了在跳桢上有待改善外，主面可以说是模拟的相当完美，什么时候象 GB、WS 这样的掌机也能在 DC 上模拟的话那才叫让人兴奋呢！模拟器的制作者们，我们期待着你们把更多更好玩的东西带我向这些游戏迷，先向你们致敬啦。



▲DC 大作神机世界移植到 NGPC 上会有怎样的表现呢？

MD GAME FOR DC



▲很直观的键位设定画面，大家可以对比 MD 与 DC 的手柄看看（我还是觉得 MD 的手柄比较 COOL 呀），按照你玩 MD 时所熟悉的键位来设定 DC 手柄上的按键吧！

初次拿到这个盘以为还是模拟软件，玩的时候发现十分流畅，于是就想，唉！SEGA 自己的硬件之间看来有许多共同点，不然怎么会这些流畅呢？不过后来才听说这是一张真正的 DC 游戏软件，此时才想起来 SEGA 曾经提供过 MD 游戏的下载业务，原来这并不是象 DC 上的那种模拟器呀！呵呵！搞错了，搞错了，是我不对！请大家原谅！



▲游戏选择画面。哇……这么多好游戏，作为世嘉 FANS 的你一定有很亲切的感觉吧。现在世嘉退出主机竞争的行列，但是只要继续出好游戏我们还是会支持的呀！

该软件一共包含了 12 个游戏，其中 11 个 MD 游戏，一个是 DC 版的《VR 特警 2》。在 11 个 MD 游戏中有大家十分熟悉的 SONIC、兽王记、战斧、超级忍、格斗四人组、光明力量、梦纪之星Ⅱ等，在进入游戏前有一选择菜单，可以在这里设定手柄的按键。本次笔者测试了四个游戏，第一个就是说明力量，这个 ROM 是美版的，字幕也全是英语，虽然感觉有点怪，但玩起来还真别有一番风味呢！那熟翻的音乐和人物真是让人怀念呀！第二个测试的就是 SEGA 著名动作游戏《超级忍》，当看到片头时，虽然没有了当时的那种冲击感，面对这个游戏想起现在的 SEGA，真是有许多感触，想当年 MD 时代 SEGA 为我们制作那么多优秀的 GAME，可现在由于各种原因使 SEGA 不得不放弃主机市场竞争……唉！！第三个测试的是《梦幻之星 Ⅱ》，它依然是美版的 ROM，在玩这个游戏时突然想起该怎样退出呀！总不能总是重新启动吧！于是试了一下发现只要同时按下 F、X、Y、A、B 就可能 进入一个 SAVE 画面，无论是 OK 还是 CANCEL 都可以退出游戏选择画面。第四个测试的游戏是格斗四人组，数这个游戏玩的最长，和朋友一起事作一直把它打穿，它不愧是横版闯关游戏的经典之作，玩起来太爽了。最后玩的是 DC 版的那个《VR 特警 2》，这个游戏没什么好说的，本来就是 DC 游戏嘛，不过进入后就不能像前面所说的那样退出游戏选择菜单了，要是想再玩 MD 游戏的话也只有重新启动了。



▲美版《光明力量》，哎呀！我还是第一次看到呢，玩习惯日文游戏的你不觉得别扭的话可一定要玩玩它啊！



▲DC 版的《VR 战警 2》，相比 SS 版的《VR 战警 1》不可同日而语。世嘉总结 SS 上的惨痛教训，制作 DC 软件格外用心了。



▲同样是美版的《梦幻之星 Ⅱ》，当初于 1989 年以 6M 的大容量在 MD 上推出，在当时是极难得的 RPG 大作。

这个软件总全上说是十分值得收藏的。特别是那些喜欢 SEGA 游戏的 FANS 们，还拿什么？赶快去买一张吧！



▲超 COOL，超爽快的"格斗四人组"，当年此游戏在国内曾风靡一时，以前没玩过的朋友现在也来体会一下吧！



GAME 完全攻略回顾

普通三身合体（A＋B＋C）

恶魔A	恶魔B	恶魔C	合体后
魔神	神兽	鬼神	魔兽
魔神	神兽	天使	圣兽
魔神	神兽	幻魔	鬼神
魔神	鬼神	天使	地灵
魔神	鬼神	幻魔	妖鬼
魔神	鬼神	圣兽	神兽
魔神	天使	幻魔	妖精
魔神	天使	圣兽	幻魔
魔神	幻魔	圣兽	天使
神兽	鬼神	天使	圣兽
神兽	鬼神	幻魔	魔神
神兽	鬼神	圣兽	魔兽
神兽	天使	幻魔	妖魔
神兽	天使	圣兽	幻魔
神兽	幻魔	圣兽	鬼神
鬼神	天使	幻魔	妖魔
鬼神	天使	圣兽	幻魔
鬼神	幻魔	圣兽	神兽
天使	幻魔	圣兽	鬼神

一般三身合体呢，好是把它想成是2身合体给变成了3身合体。右边的表是合体表。合体后的恶魔LV会非常地接近合体前3位恶魔的LV之平均值，不是一样就是比较高。只有GOOD属性的恶魔不可做三身合体。

同一异种族合体（A＋A＋B）

2位同种族的A和1位异种族的B的合体。这个时候，异种族B的等级会下降一级。可是，当异种族B是最低级的恶魔时，会提升1个等级。除了后者之后没啥意义。

三同种族合体（A＋A＋A）

3位恶魔全都是同种族A的合体。这个时候，不知道为什么，就连精灵也会变成低等级的スライム。右边的表格就是和同种族A合体后的精灵的关系式。这个合体可说是完全没有进行的意义。若想有精灵的话，用二身合体就很够了。若想有更多的恶魔的话，应该有更具意义的方法吧！

魔神×3＝エアリースライム
神兽×3＝フレイミスライム
鬼神×3＝アクワンスライム
天使×3＝アーシースライム
幻魔×3＝エアリースライム
圣兽×3＝フレイミスライム

二异一精灵合体（A＋B＋※）

在一边的三身合体里头，1位恶魔便是精灵的合体。这个时候，合体后的恶魔的种族呢，是精灵之外的恶魔A、B的普通二身合体的种族，LV呢，则是包含了精灵的一般二身合体的LV。

三精灵合体（※＋※＋※）

3位全是精灵的合体。这个时候会变成天使或者是鬼神，还是妖精ピクシー。请参考下面的表格。表格以外的组合全都变成ピクシー。要做天使的时候，比普通三身合体还要优越，这个方法会比较方便。

サラマンダー	＋ウンディーネ	＋シルフ	＝天使ミカエル
ウンディーネ	＋シルフ	＋ノーム	＝天使ガブリエル
サラマンダー	＋シルフ	＋ノーム	＝天使ラファエル
サラマンダー	＋ウンディーネ	＋ノーム	＝天使ウリエル
フレイミスライム	＋アクワンスライム	＋アーシースライム	＝鬼神タモンテン
フレイミスライム	＋アクワンスライム	＋エアリースライム	＝鬼神ジコクテン
ムレイミスライム	＋エアリースライム	＋アーシースライム	＝鬼神コウモクテン
アクワンスライム	＋エアリースライム	＋アーシースライム	＝鬼神ゾウチョウテン

特殊三身合体

全不遵从上述合体法则的合体。可是只有1个。不地我没有办法完全说完。若是那种情况的话你会马上发觉的。

⊙无法合体的恶魔

有一些恶魔是无法进行合体的，像是事件用的恶魔这一类的。一共有5位，分别是魔兽オルトロス、魔神バアル、魔神アフラマズダ、魔神ルシファー以及魔神セウス。他们除了无法当合体的材料以外，也无法从小队中离开。

⊙无法以合体做出的恶魔

和上面所说的一样，有一些事件用的恶魔是无法用合体做出来的。他们分别是魔兽オルトロス、地灵アトラス、神兽ナーガ、妖魔ソードナイト、魔神バアル、魔神アフラマズダ、魔神ルシファー、魔神ヤルテミス、魔神アポロン和魔神レト共10种。

各种族最强恶魔制造法

了解合体的法则，可是得一个个地对照合体表，然后再确认LV；实在是太麻烦了，为了不让你这么麻烦，我们在最后刊载了尽可能地以最容易收集到的格料来做出各GOOD种族的高LV恶魔的制作方法。你一定要参考一下，好做出最强的小队。



恶魔属性表

恶魔有各自不同的个性。而这些个性将使他们受到的敌人攻击有大有小。下面的表格所表示的就是恶魔的个性和攻击方法的属性。数字单位全都是%来表示。以100%为基准,受的创击再做前后增减。“－”号者表示弹了回去,攻击者自己反而受创。

No.	个性类型	枪	剑	火炎	冰结	雷击	破魔	冲击	金缚	咒杀	神经	精神
1	魔王	25	50	－50	25	50	37.5	25	○	○	○	○
2	魔王火炎系	25	50	HP回	62.5	25	62.5	－50	○	○	○	○
3	邪神系	37.5	100	50	50	100	100	50	○	○	○	○
4	兽族、龙、水系	50	100	62.5	200	50	25	50	○	○	○	○
5	兽族火炎系	75	100	HP回	250	75	25	75	25	50	12.5	87.5
6	兽族有毒系	75	100	75	62.5	75	100	87.5	75	75	37.5	100
7	强力鬼女	25	－50	100	100	100	100	100	75	75	12.5	75
8	夜魔肉体派	25	75	75	25	87.5	100	75	100	－50	○	87.5
9	夜魔灵不死强	12.5	75	75	37.5	HP回	200	75	50	○	○	100
10	不死系中	25	75	100	25	HP回	250	87.5	75	○	○	100
11	不死系弱	50	100	250	37.5	HP回	300	100	100	○	○	100
12	兽水系	75	100	150	HP回	75	37.5	87.5	87.5	62.5	50	100
13	鬼族火炎系	100	75	HP回	200	75	75	87.5	75	75	87.5	150
14	鬼族冰结系	100	75	200	HP回	75	87.5	87.5	75	75	62.5	100
15	ゴーレム系	25	100	50	○	62.5	150	62.5	50	○	○	○
16	ノーマル	100	75	100	100	100	37.5	100	100	75	100	100
17	マシン	100	25	100	100	200	○	100	○	○	○	○
18	狂人	100	50	100	100	150	12.5	100	87.5	100	100	250
19	外道系	25	100	150	50	50	75	75	○	○	12.5	87.5
20	スライム系	12.5	75	300	200	50	75	25	○	○	○	○
21	人食植物	100	75	200	150	100	25	100	○	○	○	○
22	有翼系	100	50	100	100	150	50	100	100	75	62.5	100
23	地灵系	75	100	75	75	50	87.5	62.5	100	○	75	100
24	火元系	25	100	－50	250	37.5	25	37.5	37.5	37.5	37.5	100
25	水元系	25	100	37.5	250	－50	25	25	25	37.5	50	150
26	风元系	25	100	250	－50	25	12.5	100	12.5	12.5	12.5	37.5
27	地元系	25	100	50	50	50	50	100	100	－50	50	150
28	兽族圣系	37.5	100	100	100	100	○	100	37.5	－50	25	75
29	魔族ノーマル	50	100	100	100	100	25	100	100	100	37.5	87.5
30	魔族水系	50	100	37.5	200	－50	62.5	62.5	62.5	62.5	62.5	100
31	魔族鬼族	25	100	100	100	100	37.5	100	62.5	25	25	100
32	魔神系	12.5	62.5	62.5	62.5	62.5	62.5	25	50	25	12.5	25
33	光の神	12.5	37.5	37.5	37.5	37.5	－100	37.5	○	○	○	○
34	ダークヒーロー	100	50	75	100	100	25	100	25	25	12.5	50
35	YHVH	25	62.5	－50	－50	－50	25	－100	○	○	○	○

恶魔属性表具体中日文切换对照

火炎:アギ系　冰结:ブフ系　雷击:ジオ系　破魔:ハニマ系　冲击:ザン系　金缚:シバブーネ　咒杀:ムド系　神经:ハピルマ系　精神:マリンカリン系　－:跳回去攻击　HP回:回复HP

〈实例〉各种族最强恶魔制造法

- ●魔神シヴァ＝神兽ガルーダ＋鬼神トール＋幻魔ハヌマーン
- ●魔神ヴィシュヌ＝神兽バロン＋鬼神ガネーシャ＋幻魔ハヌマーン
- ●神兽チィンロン＝神兽ガルーダ＋精灵サラマンダー
(神兽ガルーダ＝鬼神アモン＋幻魔ハヌマーン＋圣兽フェニック)
- ●鬼神カーリー＝魔兽パイロン＋妖魔グレモリー
(魔兽パイロン＝魔兽キマイラ＋精灵フレイミスライム)
- ●天使ミカエル＝精灵サラマンダー＋精灵ウンディーネ＋精灵シルフ
(精灵ウンディーネ＝妖精ケライノ＋妖精アエロー)
- ●幻魔ハヌマーン＝妖鬼オニ＋妖魔ハンジャ
- ●圣兽フェニックス＝地灵ウペルリ＋魔兽9ビノキツネ

自从“精选经典GAME完全攻略回顾”登场以来一直受到玩家们的好评。感谢,感谢!

当然，其中也不乏各种的意见，综合了朋友们的看法，我们认为这一栏目还是有一定的针对性比较好，所以朋友们觉得需要什么样的攻略，一定要来信告诉我们，这样我们尽力为大家准备相应的攻略，以方便于朋友们在攻略老游戏时，也有可以辅助的强力工具。



责编/CLOUD

嗨!大家好!!初めまして　よろしく お願いします!!!十几道聚光灯齐刷刷地照在CLOUD的身上，我手举话筒："现在向大家隆重介绍2001年度最强新人奖得主——CLOUD!!"(E・T在一旁嘟哝：真是自卖自夸，丢人!)"本人就是游戏无敌、篮球无敌的超级大帅哥CLOUD，从现在开始我就是秘技酷的主持人了。"(鼓掌……奇怪，为什么没人响应?呜呜……)这次编辑部大换血，我是新来者之一，今后的工作还请广大读者多多支持，一旦发现什么游戏中的独得之秘一定要快快写信寄来我处(或发E-MAIL)，本CLOUD大人会择优登录，而且稿费……哈哈，当然是多劳者多得啦!

来信请寄：北京清河邮局062信箱　秘技酷・CLOUD收　邮编：100085　E-MAIL：CLOUD-ZHENG@chinaren.com

"好了，闲言碎语不要讲，表一表《电电》秘技COOL……"(PALADIN：又来劲儿了……)

ROCK MAN X5

●机种：PS　●类型：ACT

最强黑装甲提前出现!

去年底推出的洛克人最新作《ROCKMAN X5》，其难度也再次达到新高。玩过前作的玩家一定知道，在每一关的版面中都会有一些隐藏在秘密地点的最强装甲部件，玩家只有在全部集齐后才能给X穿上这一最强装甲。本作一样有类似的设定，但是在邻近游戏末尾时X或ZERO才可得到它未免有些不爽，不过下面这条秘技可以让你在一开始游戏时便得到最强装甲，轻松过关的感觉真的很爽！在选择ゲームスタート之后的选人画面中，将光标移至X的身上，顺序按方向键的"↑↑↓↓↓↓↓↓↓↓↓"(2上9下)之后以X开始游戏，便会发现X穿着一身极酷的黑甲登场作战。同样若想以ZERO作战的话，只需将光标移至ZERO的身上，顺序按方向键的"↓↓↑↑↑↑↑↑↑↑↑"(2下9上)，ZERO也会获得和X一样的黑色最强装甲。现在的你可以砍瓜切菜般的对付游戏中出现的敌人了！爽吧?!

RAY CRISIS

●机种：PS　●类型：STG

隐藏新机体

在ORIGINAL MODE中，连续五次由于侵食率超过100%而进入对BOSS战(真正的BOSS战不计算在内)之后，再次选择机体时，就会多出前作《RAY STORM》中的"R-GRAY1"和"R-GRAY2"可以使用。

出现机体设定资料

完成SPECIAL MODE后，会得到一个CAMERULE&MATERIAL的模式，在这个模式中可以看到机体的设定资料。

江苏徐州・石伟

BLACK/MATRIX +

●机种：PS　●类型：S・RPG

选择隐藏主人ZERO

玩过本系列游戏的玩家应该知道，无论在哪个机种的哪部游戏中都会有隐藏的主人——ZERO登场(为什么很强的角色都要叫做ZERO呢?日本人真奇怪!)。这次的PS版也不例外，只要在选择主人的画面时快速输入下表中的指令即可获得相应的效果。ZERO能力超强，在游戏初期若使用他的话几乎等于无敌，玩起来会十分的容易。相信其结局也会非常的有趣!

指令(顺序输入)	效果
□・△・×・○・START	即使选出ZERO，他也不能成为主人
由↑开始顺时针转方向键两圈・START	
↑・△・←・□・↓・×・→・○・START	
L1・R1・L2・R2・START	能选择ZERO成为主人

假面超人库加

●机种：PS　●类型：FTG

隐藏模式和人物大公开!

这是由BANDAI最新推出的继《假面超人V3》之后的一款格斗类游戏。和同系列的许多前作一样，本作中也会有新的游戏模式和许多隐藏角色在符合一定的条件下出现的(见下表)。获得隐藏模式和角色的主要途径就是收集人物卡，在集齐9个FILE中全部的卡片后，镶金边的黑色究极战士便会出现，同时亦会出现第10个FILE。究极战士同时拥有普通、飞龙、天马和泰坦四种形态的能力，其连续技更是厉害无比，CLOUD强烈推荐：中P・P・后PP・PP前K。这是一个先将对手打至空中后再在空中连打的强力连续技!另外泰坦形态的剑技更是"无赖"，只需连按键便可轻松击倒对手，所以用这种形态去打各种模式对于收集人物卡是非常有帮助的哦!

隐藏模式和角色	条件
SURVIVAL MODE	得到三张红色古代文字卡
飞龙形态	得到三张蓝色古代文字卡
天马形态	得到三张绿色古代文字卡
泰坦形态	得到三张紫色古代文字卡
白甲形态	在单人游戏模式中使用普通、飞龙、天马和泰坦形态通关
人物：米・卡路米・尼	得到珍贵卡——米・卡路米・尼
人物：斯・米比奥・达	在SURVIVAL MODE中连胜5人
究极战士形态	收集齐9个FILE中共81张人物卡

山脊赛车V

●机种：ARC　●类型：RAC

TIME TRIAL模式

投币后紧按转换视点键及踩住油门踏板不放，之后按START键开始游戏，注意在选车画面出现前都必须按住转换视点键不放。

SILENT SCOPE ●机种:PS、PS2 ●类型:FTG

全部隐藏指令!

以 STORY MODE 进行游戏时暂停,按下表输入:

指令	效果
↑↑↓↓←→←→·×·○	用一半的生命换取5秒时间
○·×·→←→←↓↓↑↑	用5秒的时间换取一半的生命

在 MODE SELECT 的画面中,按下表输入:

指令	效果
→→→·□	瞄准器变成十字架
←→→·□·△	瞄准器变成心形
↓·△·↑·□·△·↓→↓→·□·△	游戏高速化
→↓→·□·→↓→·□	瞄准器消失
→↓→·□·↑·□·□·△·↓→↓→·□·△	敌人变透明
↑→↓←↑·□·△	变成夜间行动
↑↑↑↑↓↓↓↓	瞄准器以外是黑暗的
→→→→←↓↑→	没有自动锁定敌人功能

顺序输入指令成功后会有效果音提示。另外,连续进行游戏2小时后,会在 OPTION 中追加设置最大生命值的项目;连续进行游戏3小时后,会在 OPTION 中追加 TIME EXTEND + 30 的项目;连续进行游戏5小时后,会在 OPTION 中追加无限 CONTINUE 的项目。

SUPER STREET FIGHTER 2X ●机种:DC ●类型:FTG

隐藏 EX OPTION

将光标移至 OPTION 后按重 P + 重 K,里面有调查必杀技槽等选项。

使用隐藏人物——豪鬼

选人时光标停在任何角色上同时按下 START + 轻 P + 中 P + 重 P 四键即可。

SUPER 版角色(没有超必杀技)

选定人物后快速输入以下指令,成功后会有效果音和变色:

RYU→→→←·轻P+轻K	T·HAWK→→←←·轻P+轻K
KEN←←←→·轻P+轻K	CAMMY↑↑↓↓·轻P+轻K
E·HONDA↑↑↑↓·轻P+轻K	FEI LONG←←→→·轻P+轻K
CHUN LI↓↓↓↑·轻P+轻K	DEE JAY↓↓↑↑·轻P+轻K
BLANKA→←←←·轻P+轻K	M·BISON→←←→·轻P+轻K
ZANGIEF←→→→·轻P+轻K	BALROG←→→←·轻P+轻K
GUILE↑↓↓↓·轻P+轻K	SAGAT↑↓↓↑·轻P+轻K
DHALSIM↓↑↑↑·轻P+轻K	VEGA↓↑↑↓·轻P+轻K

VR 战士 3tb ●机种:DC ●类型:3D·FTG

立刻和 ALPHABET 对决

在选人画面内将光标移至 AKIRA 处按 START,移至 LAW 处按 START。最后移至 PAI 处同时按住 START 和 X。

使用 ALPHABET

在选人画面时指向 AKIRA 按 START,指向 LION 按 START,指向 PAI 按 START,最后选任何一人后按 A 即可。

在任何模式中使用 DURAL

在选人画面内输入↓↑→←·START,之后指向 DURAL 按 A 会选出 SILVER,按 START + A 会选出 GOLD。

恶魔人 ●机种:PS ●类型:ACT

这个游戏太难玩儿了!不过在我高手高手高高手的眼里看来也不过是小菜一碟。现在将鄙人发现的一些心得告诉大家:

做英雄!

把难度设定为 NORMAL 以上,在战斗时把所有敌人打败,记住——一定是所有敌人,一个也不能少!通关后会有一段非常有趣的动画,将恶魔人描绘成为一个英雄!

隐藏模式!

将难度设定为 NORMAL 以上,并于2小时内通过第二章,将人质救出;HP、ST 回复的使用不能多于3次;SAVE 的次数不能多于5次。怎样?难吧!呵呵……

湖南益阳·徐军

NBA 2K ●机种:DC ●类型:SPG

隐藏球队

进入 OPTION 内的 CODES 部分,以"DEVDUDES"为密码,可以得到 NBA2K、SEGA SPORTS 和 SEGA TEAM 三支隐藏队伍。

其它模式

★大头球员模式——以"FATHEAD"为密码即可。
★巨大球员模式——以"MONSTER"为密码即可。
★微小球员模式——以"LITTLEGUY"为密码即可。
★肥胖球员模式——以"DOUGHBOY"为密码即可。
★大脚球员模式——以"BIGFOOT"为密码即可。
★2D 球员模式——以"SQUISHY"为密码即可。
★大球模式——以"BEACHBOYS"为密码即可。
★户外场地——开启"隐藏球队"秘技后,再选任一队来比赛,其主场均为户外场地。

STAR WARS:EPISODE 1~RACER ●机种:DC ●类型:RAC

镜像模式

在 CHAMPIONSHIP 模式中的全部24条赛道中都取得冠军后即可出现。

隐藏车手

在下表中的赛道及路线中得到冠军就能得到相关的隐藏车手:

车手	赛道/路线
SEBULBA	BOONTA CLASSIC/GALACTIC
ALDAR BEEDO	BEEDO'S WILD RIDE/AMATEUR
RATTS TYERELL	HOWLER GORGE/SEMI-PRO
MAWHONIC	ANDOBI MOUNTAIN RUN/GALACTIC
SLIDE PARAMITA	AP CENTRUM/INVITATIONAL
CLEGG HOLDFAST	AQUILARIS CLASSIC/AMATEUR
BULLSEYE NAVIOR	SUNKEN CITY/SEMI-PRO
ARK BUMPY ROOSE	BUMPY'S BREAKERS/SEMI-PRO
WAN SANDAGE	SCRAPPER'S RUN/SEMI-PRO
BOZZIE BARANTA	ABYSS/INVITATIONAL
NEVA KEE BAROO	COAST/SEMI-PRO
BEN QUADINAROS	INFERNO/INVITATIONAL
TEEMTO PAGALIES	MON GAZZA SPEEDWAY/AMATEUR
MARS GUO	SPICE MINE RUN/AMATEUR
BOLES ROOR	ZUGGA CHALLENGE/SEMI-SRO
FUD SANG	VENGEANCE/AMATEUR
TOY DAMPNER	EXECUTIONER/GALACTIC



机种:GB	厂商:IMAGINEER	类型:RPG
发售日:2001年3月预定	媒体:卡带	

主人公伊奇、挑战最后的战斗！！

这是以近未来为舞台的机器人合战RPG游戏的最新作"MEDA ROT 4"。玩家作为小学生伊奇与MEDA ROT一起战斗。本作与前作相比增加了151种、共250个MEDA ROT。为了搭救被诱拐的好友卡琳,伊奇又要开始战斗啦！！





主人公·伊奇
本作的主人公、正义感非常强的少年。在前作中他曾在全国举行的机器人大赛中漂亮的得到过优胜。

卡琳
她是伊奇的好友,是个快乐并且善良,对任何人都十分友好的女孩。在本作的序章,她被不名身份的人诱拐了。

克库赫麦
她的目标作最强的机器人驾驶员,是个性格有点奇怪的女孩。她率领两个男部下向伊奇发起挑战！

米兹奇
在系列中第一次登场的神秘少年。目前还不能分清楚是敌是友。但可以肯定的是,他是掌握剧情关键的重要人物！

阿特拉库塔



◀用美丽的花吸引出敌人,然后用强大的力量干掉对手的可怕机器人。千万不要被它漂亮的外表欺骗哦。

▶形状有点古怪的MEDA ROT机器人。"选择它也可以",虽然这么说,可是究竟有什么用呢?

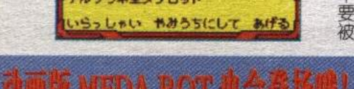


丸达拉

▶放置一段时间后会自己变强的机器人。但是如果立即投入战斗的话可能会有危险。



格兹哈林



动画版MEDA ROT也会登场哦！！

在本作中《MEDA ROT》和《MEDA ROT魂》的角色也会登场哦。现在你可以和只有动画片中才能够见到的各种机器人一起作战了！在动画片中他们中的每一个都具有超群的实力,那么在本作中又会如何呢?





阿克比特 **特莱鲁比特**



布鲁索梅尔

不光是机器人之间的战斗,还有3种竞技登场!!

太空竞技	组队对战	1对1对战









カードサマナー Card Summoner

机种:GB　厂商:ATLUS　类型:TAB
发售日:2001年春预定　媒体:卡带

以独特的世界观不断吸引FANS的人气RPG《真·女神转生》系列,这次在GBC上隆重登场!这是一款以RPG形式发展剧情,收集恶魔(均在《女神》系列中出场过)卡片,并使用收集到的卡片进行战斗的卡片游戏。在这个游戏世界中,玩家作为恶魔召唤师"SUMMONER"率领用卡片表示的仲魔进行对战。



对游戏机和体育运动感到厌倦,在寻找其他兴趣的时候遇到这个流行的游戏——"CARD SUMMONER",并马上被它吸引。

ミドリ

米德丽　是主人公"CARD SUMMONER"游戏的启蒙人。属于那种虽然有点唠叨,却非常亲切的中学生姐姐类型。

タクヤ

塔库雅　具有冷静的判断力和天才的头脑,是主人公的主要竞争对手。对飞快成长起来的主人公抱有敌视态度。

1 DECK的准备

首先要将卡片组合,作成自己的DECK。同种类的卡片只能用3个。DECK准备好以后就可以向对手发动卡片攻势了。如果使用通信系统的话还可以同远方的好朋友一起战斗哦。



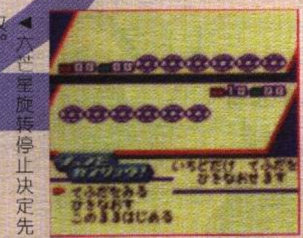


2 对战开始

对战开始时利用六芒星样的转盘决定先攻后攻,然后将DECK中的7枚卡片打出。如果对于打出的卡片不满意的话,千万记住你只有一次纠正的机会哦。



◀六芒星旋转停止决定先攻。



3 回合进行

这里讲述由先攻的SUMMONER开始回合制战斗的情况。回合分为以下5种处置方法。5种方法中的一种结束以后就轮到对手行动了。



PREPAIR PHASE

在使用卡片时,利用必要的MAGNETITE使行动终了状态的仲魔恢复正常状态。

DRAWING PHASE

从DECK引出一枚手札。先攻的SUMMONER只有在第一轮才可以使用本方法。

MAIN PHASE

可以采用仲魔卡片,道具卡片进行攻击等各种行动。

DISCARD PHASE

如果拥有8枚以上的卡片的话,必须要在这里把掉多余的卡片,使数量一直保持在7枚。

END PHASE

在MAIN PHASE中使用的仲魔卡片中召唤出仲魔,剩余的MAGNETITE数为0。

4 MAIN PHASE的行动

卡片战斗中最主要的部分就是这个PHASE。在这里可以召唤仲魔、向对手阵营进攻和使用道具特技等。有关各行动的详细内容看以下介绍。正确判断自己所处的位置和形势、随机应变地展开行动是赢得卡片战斗胜利的关键。

仲魔的召唤

使用仲魔卡片可以在战场召唤出仲魔。但是仲魔出场实际上是在END PHASE了,也就是说在召唤的轮次不能够马上体现出其效果。





攻击

可以在每个回合中一次,最多三个仲魔对敌人阵营发动攻击。

道具的使用

可以使用手札中的道具卡片。使用卡片的作用是——可以通过丢弃卡片攻击敌人、通过医疗卡片恢复HP值等,在很多方面都能够发挥作用。





特技(SP)的使用

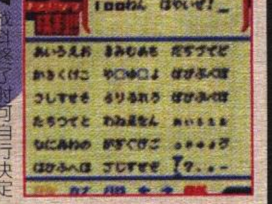
拿出一枚卡片使用,用以增强自身的仲魔特技(SP)。

5 战斗决定

在回合制交替进行的战斗中,HP首先变为0的一方判断为失败。在DECK上卡片使用完了以后,以HP值剩余多的一方为胜利方。如果剩余的HP值相同则判断为平局。



◀战斗终了时可自行决定胜利宣言。去创造富有自我个性的胜利宣言吧!



ドラゴンクエストモンスターズ2 マルタのふしぎな鍵

鲁卡的旅行 伊鲁的冒险

《DQ版怪物篇》系列最新作终于登场了！！

本次给大家介绍《DQ版怪物篇》系列的第二作《DQ版 玛鲁塔的神秘钥匙》。

本作决定发售因主人公不同而分成的"鲁卡的旅行"和"伊鲁的冒险"两种版本。鲁卡和伊鲁是和父母生活在牧场的一对幸福的兄妹。但是，偶然发生的事件使他们踏上了冒险的旅程……

机种:GB	厂商:ENIX	类型:RPG
发售日:2001年3月20日预定		媒体:卡带

机种:GB	厂商:ENIX	类型:RPG
发售日:发售日未定		媒体:卡带

本作的主人公鲁卡和伊鲁居住的地方叫做"玛鲁塔王国"，这个国家位于前作《泰利的奇妙冒险》的世界——泰竹国南面的一个小岛上。在这个马鲁塔王国中居住着各种各样的怪兽，作为玩家的你将要在这片土地上展开奇妙的旅行！！

两个主人公、两种版本发售

ルカ イル



《鲁卡的旅行》：主人公是男孩鲁卡，他是《伊鲁的冒险》篇主人公伊鲁的哥哥。鲁卡的性格活泼淘气，是个阳气的男孩。



◀在本篇中攻击类型的敌人出现的比较多。

《伊鲁的冒险》：主人公是女孩伊鲁，她是《鲁卡的旅行》篇主人公鲁卡的妹妹。与哥哥不同，伊鲁的个性比较沉稳、机灵。







▶在本篇中援护类型的敌人出现的比较多。

新怪兽陆续登场！！

本作登场的怪兽有多达300种以上，成为伙伴的怪兽和主人公一起战斗并成长，并在战斗中逐渐学会各种特技和咒语。另外，本作还新追加了"水系"的怪兽，水系怪物的攻击力和防御力十分优秀，并能学习到强力的剑技。



恩泽鲁

▲泥系。拥有帮助同伴的特技。









巴尔斯拉姆

◀泥系。防守力强，可以使用咒语。

费什拉达

◀水系。乘坐怪鱼的海上妖怪。可躲避敌人攻击是其特征。

布拉西克泽

◀恶魔系。拥有利用奇妙的舞蹈迷惑敌人的特技。

克拉西克鲁

◀虫系。攻击魔物，拥有尖锐的爪子。



赫艾尔玛吉

▶水系。长长的胡子是其特征。

克拉布玛恩





▲水系。攻击力和防守能力都很出色，还拥有强力的剑技。



阿克阿玛林奎克

▲鸟系。使用何种系统可以得到这个怪兽呢？



YONAKUNIDORI

▲鸟系。有巨大眼睛的漂亮羽毛，可以反射敌人攻击的魔法和息系攻击。

SAKASA僵尸

◀僵尸系。再生后手足逆向的魔物。

比般



▲兽系。兽系和水系配合诞生的新种兽系。

德拉泰

▲龙系。拥有强大的力量。



KEMONONOKISHI

◀兽系。外表看来可爱，但是锐利的眼神和锋利的斧子让人觉得可怕。



艾比佛斯特

▶植物系。样子像很危险的食虫植物。



皮罗

▲兽系。有很多个眼睛和8方向扩展的羽毛。可使用援护系咒语。





机种:GBA	厂商:任天堂	类型:RPG
发售日:2001年5月发售预定	媒体:卡带	

拯救世界的战斗开始了！！

这就是将世界从危机中拯救出来的冒险 RPG《黄金太阳》。在本作中玩家将驱使被称做"ENERGY"的精神力展开旅程。使用变化丰富的 ENERGY 去夺回和平吧！！

4位主要角色



杰兰德
罗宾从小一起生活的伙伴。优秀的战士，使用火焰精神力。

梅丽
使用水的精神力。她的治疗能力是冒险不可缺少的。

伊万
很罕见的风精神力的拥有者。拥有随意操纵精神力的超强能力。

罗宾
主人公，使用地的精神力。作为剑士拥有很强的战斗力。

3年前，一阵暴风雨袭击了海德亚村。就在人们快要忘记这件可怕的事情的一个秋天，更大的灾难逼近了世界。被封印在索尔神殿的炼金术能量将世界卷入更大的危机当中！罗宾啊，带上你的超能力和同伴一起去拯救这个世界吧！！

ENERGY 在战斗中可以攻击也可以治疗，是可以灵活使用的重要工具。根据敌人的属性有针对性地使用精神力可以起到事半功倍的效果。另外好象还有可以猜测敌人意图的效果……！？



相当震憾的战斗画面!!

利用强大的精神力战斗吧！！

从画面上可以看出 GBA 的超强处理机能

火焰之纹章 黑暗的巫女

机种:GBA	厂商:任天堂	类型:S・RPG
发售日:未定	媒体:卡带	



模拟游戏的最高峰，《火焰之纹章》的最新作。这次故事的舞台是艾莱佐大陆。一天，东方的大国突然侵略来袭，为了保卫拜轮王国，主人公开始了战斗。

让人窒息的战斗画面

左右国家存亡的残酷战斗

皇家骑士团外传

机种:GBA	厂商:任天堂	类型:S・RPG
发售日:未定	媒体:卡带	

战争——人类的宿命?



这是人气模拟 RPG《皇家骑士团》系列的外传。这次的剧情是讲述人类为何要遭受战争伤害的主题。利用 GBA 强劲的机能演绎出的精彩剧情，相信大家一定很感兴趣。

世界什么时候才能够迎来和平呢……哪里才是荒芜世界的终点？广阔的世界都成为了战争的舞台。在战乱的时代难道就不能和平地生活吗？为了自己所爱的人不断战斗，不断死去。这样的战争究竟有什么意义呢？





战斗有的时候发生在街区，如果有效的利用地势的话可以将战斗导向有利。

责编／Laser

又是一年春来早



你好。在这里跟你说话的是异次元生命体“暴走之乔乔”(MADJOJO……好俗的名字,呵呵)。啊,别激动,不用去报警说你发现了外星人。虽然号称是“不可思议的未知生物”(?),其实我早已经以普通人类的姿态在地球上潜伏下来了。和你一样,一个月以前JOJO还只是《电电》数万读者中的普通一员,而现在,居然就以新进编辑的身份,人模人样的坐在游通社的前台上,和大家聊天了。这种感觉,真是相当的奇妙。

当你拿到这本杂志的时候,年已经过完,寒假也该结束了。该疯狂,该庆祝,大约也庆祝过,疯狂过了。想想,人是很奇怪的动物,明明是过了一年,老了一岁,偏要拿出老鼻子的劲儿来庆祝。可是,老了一岁真的就是那么值得庆祝的事情么?大家和JOJO一样,还都是年青人,除非你是赶着凑足年龄结婚,否则恐怕赶着要去老的必要性并不是很大。

于是再想,应该从另外一个角度来看问题,不应该悲观,而应该乐观,那么乐观的想法是什么呢,最好的说法恐怕是:“居然又活了一年。”对我们这些自称“玩家”的人来说,就是又痛痛快快的玩了一年的游戏(又看了一年的《电电》?呵呵)。这么看来,倒确有足可庆祝的理由。

或者,仅仅是为了过年而庆祝么,或者,谁都不会想到自己老了一岁这回事,多活了一年也并不在考虑之中的,玩游戏的时候,也没有那么多的耐性和心情去体会游戏的乐趣了。所欣喜着的,只是渡过了一个漫长的冬季之后,将迎来另一个诧紫嫣红的春天。

JOJO终于开始觉得这种解释是合理的了。看惯了秃黄的枝桠,内心渴望的是那嫩绿的小芽,雨水如期来到我们生存的这个世界,耐心地泡开一树树鲜花,沉浸着大地的香气,于是笑,于是跳,于是歌唱,于是期望。人世间所以有爱情,书卷中所以有文章,闲暇时所以有游戏。

春秋行易,草木枯荣。生活的纷繁无迹可寻,却又无处不在。总想静下心来整理一下自己的小屋,却发现家中的抽屉越来越满,服役多年的机器已经读不出几个游戏,曾经心爱的光盘上居然落满了灰尘。要找的东西找不出来,不要找的东西却出现在眼前。能有几天的空闲,终于放寒假了,却比平时更忙。闷着头收拾完自己的房子,又把光盘放到游戏机里。爸爸妈妈在外面忙着大年夜丰盛的晚餐,自己却一个人窝在小屋里打着机器人大战。想停,停不住,停不下来。喂,打住、打住,这是一个休止符。

春天了,去看看家人,串门去吧,去看看朋友,总有三五死党吧。把朋友叫来,一起去打炸弹人,把死党拉住,切一切格斗王。好久没联系了,不管水平退步的多么厉害,看到朋友的笑脸就应该满足。在忙碌中,于是明白,其实也不为什么高兴,只是因为这是新的春天,新的一年。

新的一年,理当奉献给你们新的《电子游戏与电脑游戏》。新编辑已全部到位(嘿嘿,是说我呢),改版将是势在必行。想来你也已经看到了,这期的杂志就有一个大的改观,而《电电》的“新世纪完全变身计划”还需要一步步的实行。最大的“野望”,是要增加互动性和趣味性,真正把《电电》变成玩家的朋友。对于改版后的《电电》,无论感冒或者是不感冒,夸也好,骂也好,请一定,请一定,请一定把你的感受写给我。相信吧,《电电》和你,《读编》和你并不是读者和编辑的关系,而是朋友和同伴,相信吧,我们需要你们。

新的一年新的世纪,唯一不变的,也许就是身为玩家的你和我,那颗依旧年轻火热的心。

真E·T大人

看到本人的第一封信能出现在杂志上(完整的),我的双眼马上就呈现“含泪状”了,而且你还在不厌其烦地为我解答问题并安慰我:无论玩什么机种都一样,使得我将FC,MD握的更紧了!衷心的感谢!!!

首先,要告诉小编,本人可没时间“参观”网上的电玩俱乐部,是因为本人玩FC,MD玩得不省人事,其次,贵刊又改进了不少,如《编读往来》已经扩建,如果“读者投稿园地”也能扩建那就更好了!再就是封底,实在太难看了……另外,是否加入电玩俱乐部已经不重要了,本人还是200%支持贵刊的……(以下略去表扬数百字——编注)。下面就是问题了。

1. 能奉送你的照片吗?集体照当然更好,这样我就可以抱着照片了!

2. 你们是怎样处理读者来信的?也是“煮了吃掉!”吗?如果是,本人绝不饶你!!(等收尸吧!)

3. 要投画稿一次能投几张?(如果不限制,那我就不客气了!)

4.《梦幻模拟战》制作如此精美,为什么不做成动画片呢?(如果有,哪儿有卖的?)

5.(就可怜一下E·T吧,否则真的要收尸了,笑)

武汉　　你最……忠实的读者　　贺吟峰

这位贺吟峰是E·T的忠实拥趸呢!在这里要很高兴的告诉你,新世纪元月,编辑部第三次冲击——“酒吧革命”顺利完成(其实只是换了个座位而已),外星人E·T已经荣幸的从读编引退,一门心思去做攻略了,从今天起恶魔酒吧由三白眼的异次元生命“暴走之乔乔”(正体不明中)全面接管。相信小贺同志一定能及时认清方向,跟上形势的,,以后要紧密团结在以JOJO同志为核心的游通社的周围,为了建设有中国特色的现代化玩家之路,继续努力吧!!(我吐……)

读编是无论如何也要扩版的,因为交流是最重要的。加了四页,酒吧变成为游通社,地方又宽敞许多了吧?不过,光大还不行,空荡荡的家谁喜欢啊?要装修,要添家具,最重要的,还得要有人。从这期起新添了一些小栏目,都还喜欢吗?给JOJO意见。这个游通社该怎么办,得靠读者拿大主意。封底的问题,自己看吧。

1. 照片吗?呵呵,我是无所谓,不过E·T的尊容……外星人嘛,看那同名电影也大致知道是什么样了。为了您的身体健康着想,照片就暂免吧~至于集体照,那是宇宙霹雳恐怖啊……

2. 从这期起,每信必复!尽情的轰炸我们吧!让暴风雨来的更猛烈些吧!

3. 限制无用!另外,漫园是LASER负责的,客气?你说什么?编辑部的字典里没有这个词,请一定用画稿把他淹死,淹死,彻底的淹死。(laser:……)

4. 没有。

你编的调查表和搞笑编辑应聘试卷都很有趣，加油，E·T虽然离开了酒吧了，还有 JOJO 嘛。

我是《电电》的忠实读者，老实说，买《电电》有一半是为了上面的广告(E·T:大家抄家伙上！)。但是，怎么说呢，对它却总有一种欲罢不能的感觉——只是 N 个月才买一本。所以，有些事实在看不惯了，就能无所顾忌的说出来，就象《电电》上的印刷错误不胜枚举。(以下略去勘误数千字……神啊，吊死我吧——编注)

既然《梦幻总动员》能做一个"梦幻俱乐部"出来，那我想《电电》也应该不输给他们才对，做一个《游戏俱乐部》，怎么样？例如其中可以有一个栏目是"我和 XX 的日子"，当然，在游戏中。本来我想写一个《我和 LEON 的故事》，可是，实在是没时间，文笔又不好……恶搞的话，游戏中的经典场面多的是，反正游戏是游戏，动漫是动漫，也不用考虑什么侵权吧，至于"游戏·生活·我"，很早贵刊就开始登载了吧。

南京　觉得自己的名字老土以后要换个更酷的名字的　冰焰

呵呵，你没有在信封上写下自己的地址啊，叫 JOJO 怎么给你回信啊。没办法，只好在社里给你回了。不过，由于你是 N 个月才买上一本(刀子呢？刀子在哪儿？)，所以也不知道你看不看的到啊。其他的朋友也要注意，如果想要回信的话，地址一定要写清楚哦！！

你的意见很好。一直以来，让玩家加入到我们的杂志当中去，让《电电》成为大家的杂志，是我们最大的努力目标之一。游戏俱乐部？可以。这期已经正式启动。"我和 XX 的日子"？可以。不过稍微要改个题目，否则《梦总》的绯雨和 JEDI 会抓狂的(都是小心眼，哼哼)。恶搞？可以。编辑部里全都是心黑手狠的变态家伙，恶搞最在行了。另外，文笔不是问题，我们是玩家，又不是作家，只要你想写，愿写，能写，写的是真情实感，那就放马过来。JOJO 是海燕！让暴风雨来的更猛烈些吧！

我不是任何一本杂志的铁杆读者，因为我认为任何一本杂志都不可能尽善尽美，所以要博采众家之长，才可不断充实，完善自己。我想众小编也会同意我的观点吧。好了，废话少说，接招！！

1hit：书太薄还不到一百页，看起来不过瘾。

2hit：贵刊排版有一些错别字。

3hit：贵刊读者相互交流的地方几乎没有，应该添上，哪怕只有一页？

4hit：贵刊的分刊《梦幻总动员》有些地方买不到，还是不分开好了——此为废话。

5hit：贵刊可是月刊哪！有一些攻略和部分产品介绍超简单了吧！

6hit：不要说没有 PC 的内容，"网海纵横"的编辑也不是吃干饭的吧！！

超必：为什么不出合订本？？！！

北京　诚心写信但是没写地址的胡泊

好，好厉害的连招……虽然 JOJO 已经发动了返技，还是吐血吐到不行了。这个胡泊是哪里的，下次见面一定要把他给……不过其中某些招式好象有些 BUG？

1hit 返：老大，是全彩也，多少体谅一下吧。不过，我相信，页数会增加的，价格会下降的，面包会有的，一切都会有的，英特耐雄纳尔是一定会实现的……

新年新世纪，"游通社"完全变身计划进行中……

和读者的第一次亲密接触，JOJO 感动得热泪盈眶(E·T：少恶心了你……)

2hit 返：无话可说。错别字的问题，很多读者都指出，不是一些，而是很多。此招全中。

3hit 返：我不是正在和你交流吗？(笑)你说的是类似读者沙龙这样的栏目吧？这次已经增加了，敬请留意。

4hit 返：《梦总》《电电》合并？没可能的。买不到的话，向我们邮购吧。此 hit 打空。

5hit 返：攻略部分是我们的重头戏，重中之重，我们会更加努力的。

6hit 返：对了，carlwang 确实是只喝稀饭不吃干饭，所以 pc 内容将永远是 mission impossible。此 hit 打空。

7hit 返：已经出了啊？再去书摊上转转？

彻夜难眠的编者大人

值此新旧交替之际，向您致以十二万份的敬意，所写信纸乃餐巾纸也，请不要见怪，所用之纸乃此地流行之物，特将优点汇报如下：1，容易携带，2，不超重，3，最重要一点，读到令人不开心的时候，即可扔去，不污染环境，循环利用。此信就是优点 3 的佐证……

江苏昆山　虽然愤怒仍旧支持《电电》的李何杰

何杰同学非常的酷，JOJO 真的无法想象他是怎么在这么柔软的"吹弹得破"的餐巾纸上写字的。另外，当 JOJO 从信封里抽出这张餐巾纸的时候所有人都大惊失色，星辰绿着脸说："以后就该有血书了吧？"。关于这封信的下场，何杰同学可以放心，我们绝对不会把扔了它的。因为 E·T 已经油炸以后把它吃掉了，你没见他脸都紫了吗？

至于你在后面提出的广告信誉问题，说实在的，我们也非常的无奈，在现有的有限人力的前提下，要做到去辨别每一个商家的可信度，可能性实在是很小。所以在这里也只能提醒各位玩家在邮购的时候一定要慎之又慎，当然，我们也会尽所能的提供更有信誉的商家的广告，而毕竟诚心做生意的商家还是大多数，害群之马只得那么一两个而已。

《梦幻总动员》每期必送的光碟是否可以改一下内容，收录一些 PS2，DC 大作的片头，片尾 CG 动画，当然广告也可以(指的是主机，游戏广告)，因为买不起 PS2，DC，看杂志不过瘾，麻烦你转告一下《梦总》的编辑们。

从 97 年就开始买《电电》但却认为《电电》没什么好看的　李华

《梦总》是一本动漫画资询志，基本上是不会收录游戏内容的，如果想看大作动画过瘾的话，请关注我们新出的光盘攻略杂志《电子游戏一点通》，必须要注意的是，这可不仅仅是一本单纯收录大作动画的光盘哦，其中还包括最新游戏介绍，精彩游戏画面的赏析，重要游戏系统的演示，把动作，热作的攻略要点以录像形式提示出来，还有非常非常精彩的格斗连续技演示等(可以告诉你的是，当这张光盘出现在编辑部的时候，除了 JOJO 以外，其他人无一例外的流下了感动的哈喇子……)

来信请寄：MAD-JOJO@163.COM 或者清河邮局 062 信箱"游通社"收 邮编：100085

新勇者——参上！ 幻之编辑部——集结！

这一天对于《电子游戏与电脑游戏》、对于长期以来一直关注我们的读者、对于每一位新老编辑以至于我本人而言都有着非同一般的意义。因为——我们又有了新的伙伴，杂志因此而注入了新的血液，读者因此而获得了新的朋友，编辑则因此而有了更多的笑声、打游戏的呼喝声以及键盘疾速的敲击声……CLOUD、Laser、暴走乔乔、星辰、PALADIN这些名字将会陆续出现在《电子游戏与电脑游戏》和《电子游戏广场》上，希望广大读者能够接受并支持他们，而他们则将会回报以自己最大的热情与努力，将最好的游戏资讯与攻略奉献给大家！

主编/BLUE

大号：CLOUD（克劳德——就是那个手持刻有"一刀两断"巨型大片刀的）
海拔：1？？CM（打篮球的都应该很高？）
毛重：68KG（以我的高度来说应该是很苗条的）
老家：包头（从风吹草低见牛羊的草原到一望无际的沙漠都能看到的地方）
特征：沉稳、老练、英俊、无敌。（DRAGON：别臭美了，长的没我帅，格斗游戏从没打过我，还敢说无敌？）
特技：由于日文通达，故几乎玩儿遍了所有的RPG。（最终幻想——我的最爱！！DQ太烂了！！）（PALADIN高举圣剑站在背后冷笑……）
擅长一切AVG，生化危机最无敌。（和PALADIN有本质的不同：只有我吓人，没有人吓我。）
格斗类很白痴，人人可痛。（JEDI：盲拳打死老拳师，呵呵！！）
最不愿做的事：在网络社区上到处灌水；玩游戏的时候被人叫走对战；听到"起床"二字。
能力范围：电子游戏广场，超攻略道场，秘技酷
给玩家的一句话：玩儿RPG和AVG的朋友有任何问题都可以写信给我，回答包你满意！！没有问题也可以写一些心得体会什么的，大家交流一下嘛！！在下还有一个小小的请求，就是请所有人跟我一起喊："最终幻想万岁！！"
PS：因为是新人，还请大家多支持，谢谢！（鞠躬……掌声响起……谢幕）

名：laser
身高：一般高
体重：一般重
来自：哈尔滨（冰城，东方小巴黎。刚到北京的时候说了一句：祖国的心脏还是真温暖啊……结果差点被冻得瑟瑟发抖的众小编当成是变异体拖出去埋了。——那时候北京和哈尔滨的温差是20度……）
特征：square的誓死效忠者；对BL漫画深度过敏；目前最执著的漫画——one piece（laser：one piece真是太强了！太强了太强了太强了…众人：别理他，又犯病了……）。
捕杀可能性：1. 编辑部　猎捕率：99.99%　（laser：为了电电，我要奉献我毕生的精力和鲜血！blue：那0.01%你干什么去了？嗯？）
2. newtype网络社区动漫论坛　猎捕率：52.7%　（由于是斑竹，所以每天都要去逛上一圈，在回贴里聊聊天，删删水贴，由于carl坐在旁边不敢放心大胆地灌水……可恶）
3. 五道口　猎捕率：13.5%　（哇，好多的好东西啊！vcd，cd，rm，首办……店员：老板老板，那个一边看一边流口水的穷光蛋又来了……）
4. 聊天室　猎捕率：0.01%　（几乎不去的，去也是去踢madjojo，PALADIN这些个捣乱的，哈哈……）
伺候的一亩三分地：漫园，纵横四海（和dragon合种），掌机乐园（和E.T合种）
给玩家的一句话：有时间的话，来www.newtype.com.cn找我玩吧。

品名：暴走乔乔（madjojo）
体长：195cm（嗯，乔斯达家族的标准身高）
体重：74kg（是基本线，日均体重指数高开高走，目前大盘有望突破90kg……）
产地：南京（六朝故都，人文绘萃……就出了这种怪胎？）
特征：三白眼，固执的认为自己一定具有潜在替身能力（很想被箭刺到），深度电影中毒（对电影化游戏有执念），BBS灌水狂
特技：一分钟内刷新页面五十次，能同时使用五种以上输入方法打字（打字速度慢于5字/分钟），边玩对战游戏边吃珍珠蛋糕。另外，JOJO玩RPG游戏会感动地哭（PALADIN：这也能算特技？）
能力范围：游通社，名作大家谈（进入JOJO领域者，放弃一切希望）
最想成为的人：电影导演（想拍宏大的幻想剧……恩，估计实现这个梦想要等到下世纪了）
发生最不可思议的事：为了躲避异次元殖民强盗的追杀，以普通人类的姿态潜入地球居民的家中生活至今，真实身份居然仍然未被识破？（其他人：别理他，他脑子秀逗了……）
给玩家的一句话：让LASER，PALADIN，CLOUD，星辰都在来信的海洋中发抖吧！我是海燕！让暴风雨来的更猛烈些吧！！

名：PALADIN（圣殿骑士）
高：172－178CM（某知名网站的用户资料～）
重：64KG（无装备时……）
来自：武汉（天上九头鸟，地上湖北佬。拥有极"无耻"的IQ：163）（E·T曰：别和他说话，小心被算计）
特征：嚎（！！！？？？）　呵呵～～具体解释如下：
1：喜欢唱歌，声域又一般，经常发出狼似的嚎叫声……
2：经常出现的聊天室里一大灌水王，不嚎怎能力挫群雄？
3：网名的关系——破岚万丈＝破烂万张。每天撕破布声有如……听到涛声。呵呵～～说笑。
特技：打SLG从来不计时间。练级练特技练到疯，玩RPG从来骂不绝口，除了对DQ系列。熬AVG从来要看攻略，IQ在此方面无任何表现……这家伙是被吓的。
经典名言：够酷是因为真的很丑！（友曰：别听他的，他老用这个骗人）
发生的最不可思议的事：被鬼跟回家……是真事。弟弟告诉我的。从此信神，直至转职为圣殿骑士……
给玩家的一句话：BLUE大神麾下直属圣骑士团团长的便是，想加入的快报名啊～～～
能力范围：超攻略道场，电子游戏广场
（jojo：疯子，自大狂，来呀，拖出去埋了……）

学名：星辰　小名：迈克尔·仙道
三围：保密　身高：比CLOUD高　体重：保密
特征：不好意思说……其实就三个字：帅！帅！！帅！！！哈哈哈……（樱木状）（！@#$%^&*！！……被众人群殴中）鼻青脸肿的，刚才是谁打我？有种站出来单挑！！啊…………H～E～L～P
特长：太多了！！说一下午也说不完……哈哈（八神状）（众人怒！！……能不能不打我英俊的脸？？）
最尴尬的事：初到编辑部时，不知道地方在哪，遂问于警察叔叔："请问XX编辑部该怎么走？""先往西走，再往南走，再往东走！""索嘎！谢谢！叔叔再见！"半小时后，那边是东呀？？！！（众人倒！）N小时候后，不得不打110求助于警察叔叔，到达编辑部时，众小编皆大惊，主编曰："警察同志，我们不是非法刊物！！"…………从此之后，指南针从不离手，针在人在，针亡人亡！！
口头禅：我的征途是星辰大海！！
势力范围：暂定发售表、排行榜、新作介绍。
给玩家的一句话：来信必回！！FANS和我一起喊："我们的征途是星辰大海！！"哈哈哈哈…………（被众人拖走！）

为了直观，全面，深入的了解玩家是怎样打机的，为了在新世纪把打机生活进行到底，游通社值此改版之际隆重推出最新服务项目——"阵地百景"！顾名思义，阵地者，玩家战斗生活的地方，打机之场所也，而阵地百景就是希望所有读者都能把自己战斗过的地方，把玩游戏的空间，设备，工具，统统拍下照片，配以文字，并且寄给 JOJO，发表出来，使万人得以瞻仰我玩家风采。如果，你觉得隐私权对自己没什么用处的话，那就给 JOJO 来信吧，记住，要有照片和说明，这一次，我们可是下定决心，不怕牺牲，排除万难，要把最真实的第一线资料推向前台！！我们的口号是"所有的阵地在这里集结！"，来信请寄"游通社·阵地百景"。

第一期的阵地没有投稿，编辑只能以身作则自我曝光。下面就是关于 DRAGON 和 E·T 游戏阵地的一线直击，做好心理准备，不要吐，让我们一起来看看，究竟怪兽和外星人是在怎样的地方打机的？



这个栏目本是由 DRAGON 提议搞的，目的是向大家介绍一下小编们曾经战斗过的地方。其实很普通，无非是一张写字台、一台电视和几台游戏机而已，不过在这里最让我有感触的就是那台 MASTER SYSTEM，由于当时 FC 已经红遍大江南北，但对这台机器知道的人（当时）却很少，它几乎是和 FC 同时出现在我的生活中的，虽然是只有 3 个游戏。做为古董，我那台 FC 已经破烂不堪无面目示人了，MD 也不知被我扔到哪了，而这台与它们差不多同时代的主机却依然能良好地工作，尽管它是个失败的主机，有时拿出游戏来再玩一玩觉得还是很吸引人的，不过现在发现好难玩呀！真不知当时我是怎么打穿的！（哎！水平下降得太多了）。



▲左边的机器就是传说中的 MASTER SYSTEM，这种古老的东西没有多少玩家见识过吧！不愧是外星人的装备啊！

如果说 MASTER SYSTEM 是在我游戏朦胧期的点缀的话，那么 SFC 就绝对是我游戏生涯中的老师，它让我认识到了游戏中还有这么多精彩的东西。当时只要是出了大作我和哥们儿一定会在一起去刻苦钻研，特好玩的游戏不打穿它几遍就觉得浑身不自在，这段时间对我的游戏经历来说是最充实的，到了 SFC 的后期许多好玩的游戏都不能用磁碟机玩，如魔装机神、天外魔境 ZERO、大贝兽物语 2、星之海洋、街霸 ZERO2 等，这些 GAME 怎么可以不玩呢！绝对不允许有这样的情况发生，于是乎我狠下心来花掉了我大部分的积蓄，虽然当时被几个不怎么玩游戏的哥们儿说成是"大脑进水了"，（也可能真的是进水了！！）不过现在想想还是很值的，最少在模拟器能模拟之前我已经全都玩过了！（PALADIN 一个恶毒的掠夺计划正在运酿中……）



▲堆积如山的游戏卡带，好多是正版游戏呢，好想把它抢过来据为己有呢！

到了次世代机我想各位的经历也都大同小异了吧，我在这里也就不多费口舌了……，今年即将面市的 GBA、NGC、XBOX 是否会成为我桌上的大餐呢？让我想想……嗯……有钱再说吧……呵呵！！！

在编辑部工作的 4 年多时间里，晚上下班后都有两个地方可以选择，一个是龙的老巢，那是 DRAGON 的"本阵"。每次想要调理心态或者进行一次超长睡眠的话则必须要返回的地方；而另一个地点就是要介绍的龙的"小巢"，这里是 DRAGON 近 5 年来战斗的地方！

巢穴原来的主人是 DRAGON 的高中同学，因为对游戏都极端的热爱，所以相约毕业后"同居"一室"共研技巧"。于是乎便在 1996 年下半年开始进行巢穴的修葺工作，具体完工为 1997 年中期。自此以后，众多同好便以这里为基地而展开"暗无天日"的战斗。

自小巢开始运转以后，这里的游戏就从未停止过，因为大家的工作性质不同，晚上基本为 DRAGON 和小巢的真正主人一同奋战至凌晨，而早上以后，有些从事晚间工作的兄弟就会回来接手设备。最佳的时段是因节日而休息，那时大家能聚会到一起，4、5 个人共同游戏，无论是格斗，射击，足球，还是运动都采用淘汰制，激烈的竞争和疯狂的爆笑一般都能坚持到邻居用硬物不停的敲击暖气管道才中止。

从相片上大家基本可以看到我们的"阵地"和装备了，这也是 DRAGON 最为自豪同时也最为烦恼的一件事。本来 DRAGON 目前拥有 SFC、MD、PS、SS、N64、DC、PS2，但在照相以前因为重感冒而在家卧床休息了几天，结果在我拿着相机到"小巢"时才发现众多的主机都被兄弟们"借"走了！天啊！！这次只好不向大家吹嘘了。不过一些很生活的东西都拍在相片中，茶几上的水杯、烟灰缸、羚羊清肺、念慈庵止咳糖浆，茶几后面存贮食品的冰箱，这可是我们游戏的基本装备哟！另外，床上面巨大塑料柜子里面都是我收集的游戏和 VCD，现在已经装满了，春节期间买的游戏和 VCD 都只能先放在外边，等发工资得再买一个柜子吧！

如此优良的环境大家很羡慕啊！呵呵……数万元的代价吧！想一想也头痛得很，当初是怎么节省下来的！



▲看看，真是凌乱不堪的战场。主人难道已经阵亡了吗？



毫无疑问，杂志是由编辑来完成的；但是，既然你掏钱买了这本杂志，那么你就是上帝，你就有权力说三道四，指手画脚，无论是夸奖还是责骂，没人能剥夺你这份权力，无论是夸奖还是责骂，上帝的声音我们都愿意倾听。

毫无疑问，杂志的走向是由编辑来决定的；但是，杂志的走向也是由读者来决定的，如果你不喜欢这本杂志，那我们就失去了一个重要的朋友，如果所有的人都不喜欢这本杂志，那它也就没有存在的必要了。所以，这本杂志究竟该怎么做，我们需要你的意见。更何况，我们和你一样，也是在摸索中前行。所以，我们开辟了这个“玩家评刊”的栏目。

玩家评刊是专门开辟出来让读者给杂志评头论足的，但是，单纯的批评或者赞美将无法在这里出现，因为我们想要看到的，是更多有建设性的意见。因此我们将给你最大的权力，在这个栏目里，你可以是主编，对杂志整体的走向，栏目设置，编辑安排，文章选择，攻略采写，你都可以做决定，你也可以是某个具体栏目的小编，譬如说，如果我是“纵横四海”的专栏编辑，那么我就要如此如此这般这般(LASER:为什么是我负责的栏目？你跟我究竟有什么仇？)，你可以对整体杂志做评价，也可以具体的批评或褒奖某个栏目，甚至可以把矛头直指某个编辑。来信请给“游通社·玩家评刊”栏目收。

我们最想看到的话是“如果我做这本杂志(这个栏目)的话，那么我就要……”，好了，我该说的都说完了，下面，主角就该登场了——什么？你问主角是谁？……主角就是你啊！！

来自南京的冰焰，非常期待《电电》里的文章能出单行本，因此他的建议是：

不如把《电电》里面的背景介绍和文学性的文章和游戏介绍分开来，《电子游戏和电脑游戏》就让他成为一本专门的游戏类杂志吧，把文章和同人小说分离出来，单独做一本杂志或者等到半年或一年的时候，把文章和小说整订成一本书，就象你们制作合订本一样，这样，我马上就会成为你们的忠实读者了。(笑)

JOJO：这条企图肢解我刊的建议让 BLUE 狂吐鲜血，可见招式凶猛凌厉。不愧是和 JOJO 来自同一个城市的冰焰，南京人就是不简单啊……(BLUE：你又秀逗了吧……)

来自武汉的贺吟峰有着疯狂的想象力，他认为书面的读编往来在新世纪已经很老土了，应该改变形式：

本人有一条超级建议，不知可行否？就是将读者的信通过编辑读，用录音机录下来，将回答的问题也录下来，随书附送，这样就不怕版面问题了！！或者用摄像机将编辑部的情况录下来(片段)，最后制成光盘随书附送，这样既可以听到回信，又可以看到编辑部的奇闻逸事，多亲切多直观啊！！

JOJO：无话可说，也许真有实现的一天，但肯定不是现在。

来自哈尔滨的 CUTE SUN(方太阳？)给编辑部写来数千字的长信，所提意见敏锐中肯，切中要害，小编们十分感动：

新闻：把每条新闻都标上标题是很好，但 EVENT，TOPICS 什么的都混在了一起，这就没有意义了，干脆分开来放吧，这样也显得干净一些。还有，如果要扩大新闻量的话，《新·游戏同志》的做法值得借鉴，把新闻按厂商分类，更加方便清楚！还有在新闻里适当的加上作者的意见(社论？对了，真来几篇正经的社论也不错呀！)，不仅使得文章显得活泼，更有助于读者抓住重点，而且让读者感到杂志很有人情味，以后要尽量发挥这种“妄加评论”的优点。

新闻速报：首先是图片质量不够好，其次是文章太死板，全部都是引用日本的资料，其实可以向 PC GAME 杂志学习一下，他们都有专门的栏目，针对刚面市的游戏进行评论，也就是“名作大家谈”一类栏目的强化，不同之处是更看重时效性(怎么也得比攻略快)，而且形式自由，很大程度上可以当作读者的参考工具，至于稿源则极易解决，直接征稿就 OK。

攻略：一，和新作速报有个相同的问题，日文太多！你们的理由是“方便对照”，倒是没错，但我也有我的道理：一来大多数读者不会读假名，只能认形，却不知发音，再碰上个无语音的，可能游戏都通关了，还不知道主角叫啥，心里能舒服吗？反之，在一开始把中日文对照做好，以下全用中文，效果会好的多。真的，一翻开攻略看见有一半日文，那实在让人很难受，譬如这期的《纹章传说》就是典型例子，角色的名字念不出来，等于看不懂……，二，和《广场》分工不明确，且常有一边一半的情况——想逼人必须两本都买么？而且期刊上的攻略几乎没有价值，不如干脆专心做精品回顾，三，不要总列表，比如做什么“全魔法”“全道具”表格，不但浪费版面，也完全没必要。

恶魔酒吧：虽然办的不错，但版面太少，总让人觉得很可怜，想想以前的“红茶馆”多热闹啊！几乎是所有小编都在“馆里”凑热闹，现在就只剩下一两个人在酒吧里苦撑。话说回来，其实对于一本杂志，，读编几乎可以说是最重要的一个栏目，因为这是体现交流性的重要场所，不嫌多的，至少也该有四页吧。

纵横四海：要加强，其实“文化气息浓厚”一直是《电电》的一块金字招牌，但从 2000 年开始有弱化倾向，文章也显得严肃。

JOJO：几乎每一条都说到了点子上，连杂志原先最大的问题所在——人手不足，都被方太阳君一眼就看穿了！好了，现在杂志社除了 PALADING 以外，LASER，CLOUD，星云，还有我暴走之 JOJO 都已经到位(据说还会有一位新编辑加盟哦！)，人力已经不是问题，不是吗？新《电电》已经出现在你的眼前。

问询处

“游通社问询处”是专门设立出来给玩家回答在游戏进行的过程中，所遇到的疑难问题的，编辑部的高手将全部汇集于此为你解答问题，譬如说号称 SLG 达人的伪圣殿骑士 PALADIN，自称精擅日文打遍所有 RPG 游戏的 CLOUD，对动漫游戏相关周边有深度了解的 LASER……等等，相信是够强的阵容了吧。当然，玩无止境，人外有人，天下游戏那么多，肯定有编辑部也没玩过或不会玩的，那个时候，还请各路方家不吝赐教。当然，问题不是白回答的，我们会有小小回报，而相关措施将陆续出台，敬请留意。来信请寄“游通社问询处”。请记住，我们的口号是“科学探索，绝不罗嗦！”

自由玩家社区

社区成立公告

还记得第一天到编辑部的时候，BLUE 就把 JOJO 拉到后屋的密室里，很严肃的说："要把读编往来的栏目交给你做，可以么？"当时，缺乏神经的 JOJO 完全没有意识到事情的严重性，爽快的点点头，就这么答应了。但是，接手以后，才发觉——难啊！！（我真傻，真的……）要在有限的页数里体现最大的互动性，绝对不是一件轻松的活儿。如果说前面的来信刊登，玩家评刊都是读者和编辑交流的场所，那么，在这里专辟的"自由玩家社区"，就是玩家们相互交流沟通的地方了，你可以在这里寻找和自己喜好，习惯，趣味相同的朋友。因为这是一个社区，所以没有什么特别的规则和限制，只要喜欢游戏，就都可以加入。请记住，我们的口号是"自在玩游戏，开心交朋友！"

愿意加入这个社区的朋友，来信请寄"游通社·自由玩家社区"收，请在信里写明自己的真实姓名（不愿刊登真名的话请注明），年龄，性别，玩龄，拥有主机，兴趣爱好，最喜欢的游戏和游戏类型，以及给其他社区同仁的一句话，如果你愿意的话，也可以给自己来一段小小的自传（篇幅不要太长，百字为佳），或者附上玉照一张。最重要的是，一定要写清楚联系方法哦！

只要成为我们的社员，就可以享受到编辑部特别提供的大量特惠服务，例如邮购时对社员我们将免去邮费，更将吐血打折（反正是 BLUE 的血，吐吧），我们将在社员中发展特约通讯员，特约记者，特约撰稿人，并且开展征稿等一系列活动（详情见"社区公告 001 号""社区公告 002 号"）。更有令你意想不到的精美礼品赠送，包括原产首办，画集，游戏周边等等超豪华礼品，等社区制度进一步完善以后还会有更多的惊喜，总之一句话，你只要写一封简单的信，贴上邮票，投进邮筒，那么就会从天上掉下来许多白给的好处……还等什么？赶快来信吧。BLUE 搂着一大堆礼品正发愁送不出去呢。

（喂，有没有 PS2 可以送呀……）

社区公告 001 号——特约通讯员、记者征集！

《电电》2001 年全新改版了！隶属于游通社的自由玩家社区也正式成立，为了让游通社更加贴近玩家，为了让自由玩家社区真正成为玩家自己的乐园，因此，我们面向全国，征募游通社特约通讯员及特约记者。

一，凡中国玩家，年龄在十岁和一百岁之间均可应征。

二，凡应征者需寄简历一份，并用千字短文对自己的爱好，特长做一简单介绍，注明详细联系地址，电话。也可附上照片。应征者自动成为"自由玩家社区"社员。

三，凡被录用之游通社特约通讯员，本刊将发给《电子游戏与电脑游戏》特约通讯员银卡，这将是玩家有效之身份证明。通讯员将定期向编辑部投寄自己撰写，推荐的各类稿件，包括本地游戏新闻，攻略，评论等。凡通讯员所投稿件，将优先发表，稿酬从优。

四，游通社将从通讯员中评选优秀成员，升级为特约记者及特约撰稿人，颁发记者金卡。对于优秀记者及撰稿人，可以优先参加本刊举行的各类活动，更可晋级为本刊特约编辑，待到条件成熟，我们将定期邀请特约编辑们到本刊参加编辑工作。

五，总之，游通社必然吐血回报热心支持我们的广大玩家。来信请寄"游通社·自由玩家社区"收，注明应征特约通讯员。

第一批入住社员

郑兆新（♂20）
玩龄：5 年
拥有机种：FC、MD、SS、PS、GB
最喜欢的游戏类型：RPG（最爱传说系列）
地址：天津市河东区常州道靖泰里
入社留言：性格开朗的天津菜鸟，平生有个宏伟的志愿，就是将所有的 RPG 游戏都收归自己的怀里。

陈超（♂，17）
昵称：ALUCARD
玩龄：9 年
拥有机种：MD、SS
最喜欢的游戏类型：ACT、AVG、FTG
地址：四川成都东苑小区北巷一号 503 室
留言：自信街霸 ZERO 3 天下无敌。欢迎同好者来信切磋。

周博（♂，19）
昵称：真·风魔
玩龄：13 年
拥有机种：PS、GB
最喜欢的游戏类型：S·RPG
地址：南京市白下区三条巷 12 号 401 室
留言：酷爱机战系列！但更疯狂投入的是 FFT！！有人跟我一样吗？欢迎来信！

陈小力（♂，18）
昵称：NICK
玩龄：5 年
拥有机种：MD、PS、SS
最喜欢的游戏类型：ACT
地址：南京市航空航天大学 0517#
留言：我很喜欢 MD 上的《格斗三人组》，目前正痴迷于模拟器游戏中。

张静（♀，17）
昵称：YOYO
玩龄：2 年
拥有机种：FC、PS、GB
最喜欢的游戏类型：FF 是我的最爱！
地址：上海市普陀区中山北路
留言：虽然接触游戏时间不长，但已经是个重度"患者"了。你和我一样吗？

社区公告 002 号——征稿行动 LET'S GO！

等到社区渐渐热闹起来，活动也会慢慢展开，也许以后还会有大奖的哦！第一次社区活动是向玩家征稿，题目是"当我遇见你——XXX"（XXX 必须是某个游戏中的人物），之所以出这样的题目，是考虑到玩家玩了那么长时间的游戏，你一定也有自己喜欢或讨厌的游戏人物吧，试着想象一下，如果在现实生活中遇到他（或她）的话，你会说些什么，做些什么，想些什么。

我们知道玩家中多的是才子才女，所以 JOJO 绝对不会怀疑玩家的想象力，一定能看到各式各样的稿件吧——真诚的，幽默的，调侃的，愤怒的……不必在乎文笔，只要写出自己真实的感觉就足够了。另外，并不是说要参加社区就必须投稿，相反，凡是向这个栏目投稿就默认为社区会员，有优先在杂志上刊登的权利哦！！

优秀的作品更有丰厚奖品！！那么，别犹豫了，赶快动笔写吧，LET'S GO GO GOAL！！

格斗之王将由韩国人接续

续上期，我们提到原 SNK 经典对战格斗游戏“格斗之王”将不会受 SNK 被收购的影响，而继续开发！当时日本在新街机杂志“ARUZE WORLD”上刊出说收购 SNK 词的 ARUIE 公司将重新启用原“格斗之王”的制作群体来制作新的“格斗之王 2001”，不过目前的消息又有了新的变化。

又是网络上的所谓的官方消息。天啊！这次和上个月又大不相同，真让人心烦。据说这次是韩国的游戏公司 EDLITH 将买断“格斗之王”系列的版权，而由他们来独自制作。真难以想像为什么日本的诸多厂商会议放弃“格斗之王”这个拥有众多FANS的系列呢？就算不是由自己原创的，先买进之后再逐渐加入改良的话，也是可以达到目地的。那么究竟是为什么会让韩国公司得手呢？有一个可能就是韩方出资极多，他们原望花大价钱买下这一条列。毕竟“格斗之王”系列在东南亚区域正是广受好评的，甚至可以说超过了日本国内的人气。

当然，无论是由什么厂商来制作，我们最看重的正是游戏本身的水平，如果游戏制作得不得体，就算是 CAPCOM 挂名也是要挨所有玩家“臭骂”的。大家一起期待“格斗之王 2001”吧，希望还会是 6、7 月份的“王者之书”还可以继续为朋友们开辟封兰来介绍故事。

飞奔在全世界的十八轮大卡车之热潮

不知道朋友们的街机厅里有没有“十八轮大卡车”这款体感驾驶筐体，如果你曾经见过的话，劝你应该去试试。这款游戏在去年，也就是 2000 年彻底地征服了欧美及日本大多数街机爱好者的心。

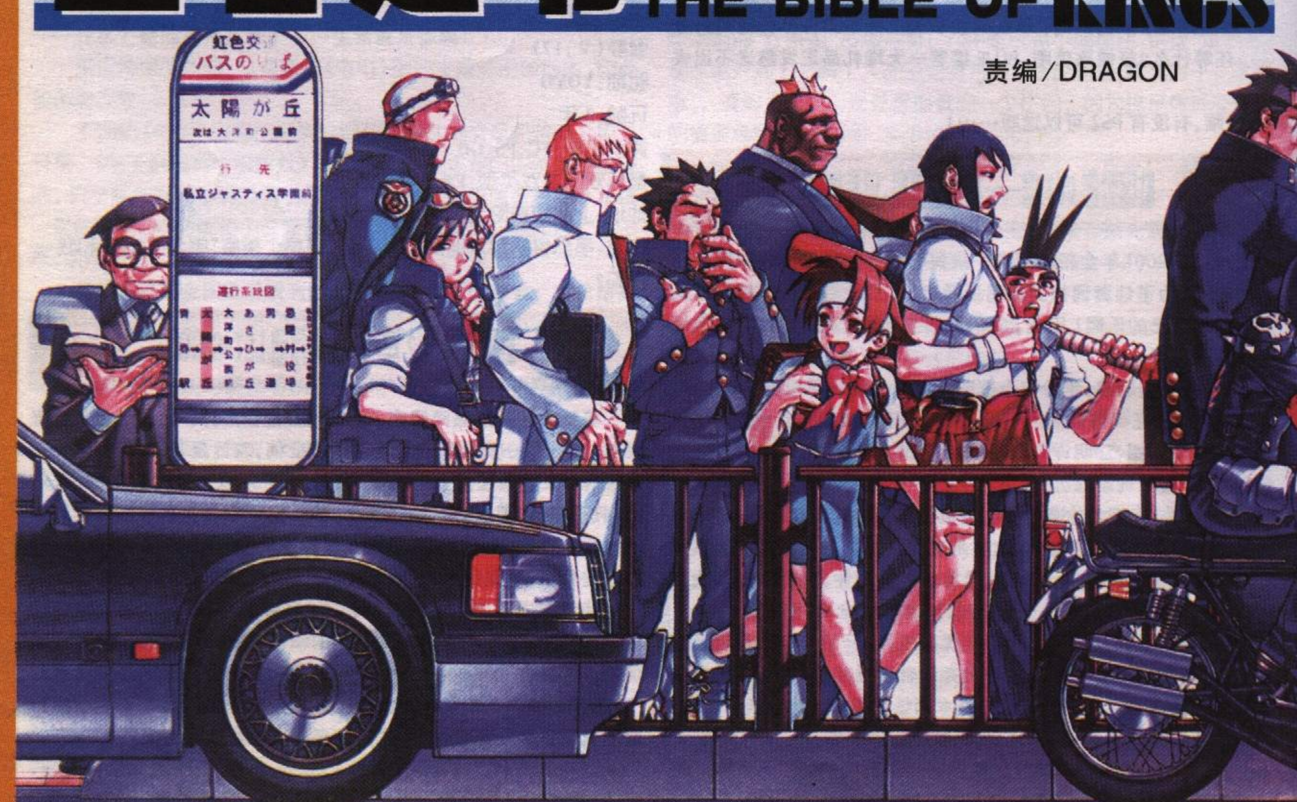
当然，玩过的朋友都知道这是一款偏近于暴力表现的作品，但抛弃这方面来说，无论是驾驶的感觉还是筐体的设计都可以说是顶级的水平。这款游戏在国内还并不多见，但已经移植到 DC 上了，有 DC 的朋友可以先体验一下那种爽快的感觉。

为了回应各地街机爱好者对“十八轮大卡车”的热爱，其厂商已经决定制作这部作品的续作，当然依然会使用前代的筐体，只是在画面和游戏性上有相应的加强。从目前公布的资料来看，追加了无数的新要素，比如在道路上增加了难度，会出现近二百度的急转弯，这对于运货的超级大卡车来说的确是非常困难呀！而且，从资料来看这次还可以驾车直接冲入地铁、仓库等场地，这样来看真是非常有趣的一部新游戏。

真希望可以坐在筐体里体验一下超级大卡车驾驶员的感觉，那种“无所畏惧”的心理，在家里拿着 DC 手柄是感觉不到的。

王者之书 THE BIBLE OF KINGS

责编／DRAGON







温妮莎:……这里是?
拉蒙:你醒了?刚才真危险哪。
温妮莎:他们呢?
拉蒙:都走了。啊,你不要紧吧?



拉蒙:什么……?
温妮莎:是 ZERO·KNON 险毁了。你怎么样了?伤口没问题吧?
拉蒙:没问题,从来没像现在这么舒服,又暖又软!!



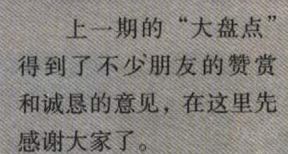
温妮莎:……傻瓜……



女孩:不能哭哦。还会再见面的,我保证,你再苦我也忍不住呀。所以求求你不要哭了。
MAXIMA:K'!喂!!你没事吧!?



马克西姆:胡言乱语的……
K':是个梦。孩子哭了,和姐姐说话呢。
MAXIMA:什么!?你的记忆恢复了……!?
K':我也不清楚。



K':……这是?
MAXIMA:流星雨啊,一般很难见到呢。



K'&MAXIMA:……!!



MAXIMA:你是……!?
K':……





MAXIMA:怎么办?你相信吗?
K':试试吧。



MAXIMA:不是来真的吧?我们只有三个人而已!?







上一期的“大盘点”得到了不少朋友的赞赏和诚恳的意见,在这里先感谢大家了。

这一期的大盘点是映大多数读者的要求而刊出的“格斗之王 2000”的各队节尾。当然,在文字翻译和图片收集上可能会有一些遗漏,请读者们谅解!

下一次我们依然会继续“世纪大盘点”这个栏目,但对像不再是“格斗之王”系列,我会采用一种不同的形式为大家介绍另一款格斗超大系列——饿狼传说。当然那种形式大家能不能接受我可不敢保证哟,如果有意见,一定要第一时间告诉我!



世纪大盘点











麟：……唔……



麟：……!!!



龙：哈哈哈……麟，就凭你们也想和 ZERO 作对?

麟：……龙!!你的脸怎么……?!

龙：哈哈哈……我得到了新的力量……。全世界都落入我们的手中了!!

麟：啊！你的同伴呢!？……你是叛徒!？





龙：……除了归顺的其他都死在这里了。剩下的就只有你们几个了，将 NEST(组织)的力量和飞贼的体术融合，我就能够得到无敌的能力了!!

麟：……你也知道飞贼的厉害吗!!



龙：……你就是所谓飞贼的残党吗?……去死吧!

红丸：……要死的是你!

龙：!

红丸：大发电者——!!



红丸：……!!是变身吗?!!!





龙：哈哈哈……你的伙伴还不错嘛。……那我就下次再杀你们吧，我也玩玩猫抓老鼠的游戏，哈哈哈!!!



龙：哈哈哈……



红丸：……

麟：我不用你帮忙。

红丸：你搞错了……我可不是要帮你……我只是不允许 NEST 的残党存在……



麟：……哼……撒谎……



真吾：……唔……两个家伙都在撒谎啊……

真吾：是吧?赛斯?



真吾：你怎么了？脸色不太好啊……受伤了吗?





赛斯：……快！比我们想像的还要快！如果不快点行动的话就来不及了!!!



安迪：大家赶快离开这里!

东丈：什么、让我们逃走吗?

特瑞：!!


玛利：特瑞?!


特瑞：你们在干什么！快先走！不要担心，道路总是相通的……


玛利：KOF闭幕了，一切都过去了……特瑞·博加德也不知道去哪儿了……


东丈：妈的！我可不想呆在这个鬼地方!!
安迪：啊、……你冷静点，听我说……


玛利：和安迪、东丈一起回国……我相信天下的道路是相连的，我们都要为将来不断挑战……


玛利：包括我在内……这之后我会继续委托调查的工作。为搜集情报四处奔走。啊，我的"工作"还没有结束呢……


玛利：啊！有人先来一步……


玛利：你是被谁弄成这样的?!
男：……唔唔…博…加…德…


玛利：!!


???：这家伙怎么也不懂……这里也找不到现索啊……


玛利：……相遇意外地早啊……


???：正如我所说的，道路总是相通的……

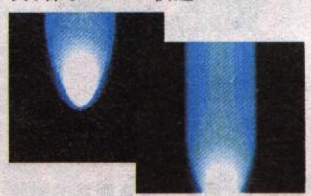

玛利：你的丑相……


玛利：还真让人想念呢……


特瑞：OK……

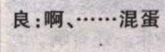



良：棘手！KING快逃！




琢间：霸王……!


琢间：至高拳——!!!


良：啊、……混蛋




罗伯特：师匠、至高拳把桥梁击断了……

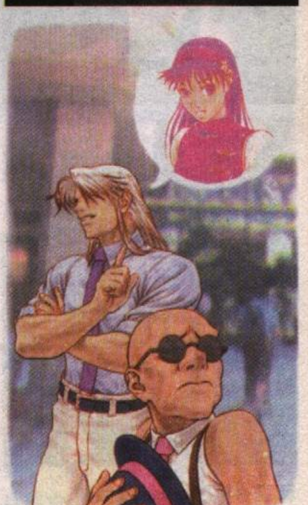
KING：也比我好不过一点点


琢间：那是当然了！也许可以诞生出当今世界的极限流!!

KING：哦?


良&罗伯特：啊?









薇璞：这是……？
ZERO：以前工程的数据……



ZERO：你想知道的事情看它就明白了。
薇璞：想知道的事……？
ZERO：没错。







薇璞：好了……给我闭嘴。

拉尔夫：啊、薇璞！遭了！！



拉尔夫，快逃啊！鞭子！！

拉尔夫：鞭子……

拉尔夫：后来在检查现场的时候也没有发现她的尸体。但是我们找到了一盘录像带，好像是她在以前的某一时刻留下的信件。



薇璞：为了防止意外，所以预先留下这封信。



薇璞：来到这个队伍真是太好了，每天都很快乐。还有啊，大佐，我可不是什么鞭子！



薇璞：请呼喊薇璞，这样你就会见到我了，一定……
拉尔夫：傻瓜，谁会喊呀……





拳崇：啊！又来了！！



包：大家都闪开！！



镇：不行！没用的！





雅典娜：包！！
包：唔……！
拳崇：被击中了！！



包：哇——！！







拳崇：！！！



雅典娜：包……包……
包：唔……好难过啊……
雅典娜：没事了……喂！坚持……
…



镇：饱和的躯体又吸收了 ZERO・KANON 的能量……这样以来我也没有办法了……
雅典娜：那、包他……？
镇：……

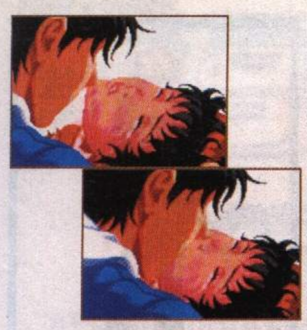


拳崇：难道就没有办法了吗！
包：拳崇哥哥，我好难过啊……你救……救我……





拳崇：……



雅典娜&镇&薰:!!!



雅典娜:啊!!



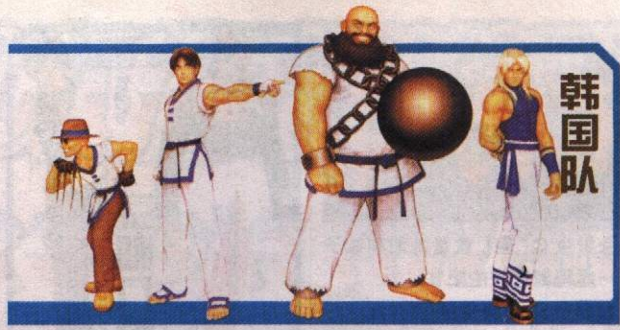
镇:啊、疼、疼、疼……



薰:唉?发生什么事?

拳崇:这种感觉……难道是力量又恢复了……吗?



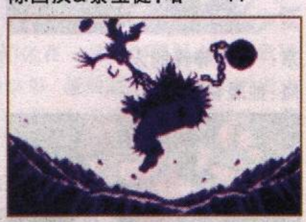


金家藩:陈国汉! 蔡宝健! 离开ZERO! 快!!
崔宏:没事吧!
金家藩:第二波又来了!!





陈国汉&蔡宝健:唔……!!



陈国汉&蔡宝健:啊…!!



崔宏:陈国汉! 蔡宝健!
金家藩&崔宏:啊……



金家藩:喂! 你没事吧!!快醒醒!
崔宏:嗯……好像没有什么皮外伤……不过怎么没气了呢?
陈&蔡:唔……唔……
金家藩:啊! 好像醒过来了!



陈国汉:眼前一亮就什么都不知道了。



蔡宝健:我还以为会死了呢……



陈国汉:……嗯……?
蔡宝健:……嗯……?



陈国汉&蔡宝健:!!



陈国汉:你为什么带着爪刀!!
蔡宝健:我是你啊!!!



金家藩:原来如此……
金家藩:这可怎么办呢……
崔宏:真伤脑筋啊。
金家藩:应该告诉ネスツ那些家伙，所谓的ZERO・KANON是这么个东西。



崔宏:我想他们是不会相信吧……
陈国汉&蔡宝健:……







香澄:究竟……怎么一回事?
由莉:空的……好深的洞啊?
舞:那家伙,好像消失了……



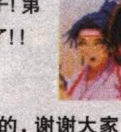
雏子:嗯……不知道是不是应该这样说……我们胜利了?!

由莉：喂、雏子、这……



舞：啊！对对对！！我们赢了！哈哈哈……

香澄：成功了！雏子！第一次参加就成功了！！



雏子：是的，谢谢大家，这是我们集体的功劳。



由莉：可是、舞！这样合适吗？
舞：当然可以啦！反正我们赢了嘛！
由莉：……



（一周后）
女学生A：雏子！
女学生B：面向这一边……！



香澄：雏子真受欢迎啊！
由莉：可是，那家伙怎么参加了相扑部了！？
舞：不是很好吗各位！



雏子：啊！舞！由莉！香澄！



女学生C：啊！就是她们和雏子一起得到优胜的吧？！
女学生D：好有型哦……



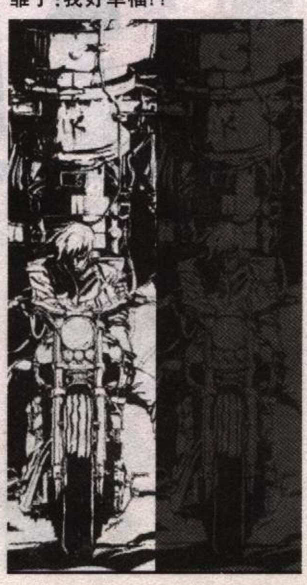
舞：感觉还不、不错吧？
由莉：这种感、感觉……
香澄：快跑啊！



女学生们：喂！等一下！！请你们参加相扑部吧！！
舞：哇！好学校就是这样子？
由莉：不知道！
香澄：别说那么多了，快逃啊！



雏子：我好幸福！！





京：这就是利用别人的下场，在你的报应到了！



ZEKO：利用……？我本想用ZEKO·KANON给你们表示我最高的敬意……
京：闭嘴！你这个混蛋！！
ZEKO：没用的，反正我就要死了。这样你满意了吧？不过，反正还有一个人在等着你……



京：……！等我的人……？
庵：他是在说我吧……



京：可能吧。我也正在等你呢。
京：来吧………！！









戴安娜：库拉！库拉！！
福克西：被ZEKO·KANON击中了吧……
库拉（通信联络）：我在这里。
戴安娜：没事吧？你在哪里？
库拉：这里还没有被破坏……
戴安娜：唉？
戴安娜（通信联络）：库拉，你想干什么？
库拉：他还活着，我必须干掉他！
戴安娜（通信联络）：别做傻事！快回来！！
库拉：可是，如果他还活着的话大家都危险！
库拉：就让他去死吧……
库拉：啊？康迪！？
戴安娜：库拉！？太好了，现在没事了！
福克西：库拉！怎么回事！？
库拉：是个朋友，怎么了？
戴安娜：情况如何？
库拉：他是我们的朋友，我在这里保护他。
戴安娜：是啊……朋友是什么都无法取代的。
戴安娜：请帮我抱紧他。
康迪：库拉……朋友……朋友……
库拉：嗯。



揭晓 全日本街机游戏大奖

ARCADIA AWARDS

业界街机作品的评选就是广大街机 FANS 都想看到的。对于国内纯粹的街机"同仁"们来说，了解一下去年日本街机业界的情况，对今年的街机类型的发展有个大体的估计，而且也让我们看看在日本人眼中，去年最好的街机作品到底是什么。

首先登场的是日本街机业界的评选——

NO. 1 钻头先生(MR. DRILLER)　厂商：NAMCO 公司　类型：PUZ







晕倒！小日本怎么了？看来是市场极度低迷了，需要发现清新的风格和创意。当然，也并不是说这款作品不具有被业界褒奖的水平。毕竟溶合了动作游戏与方块游戏的要素再加上可爱动人的敌我方角色形象，以此来吸引那些非街机 FANS 的群体可以说是绰绰有余呢！

就个人的观点来看，这部作品远远达不到评为 2000 年第一名的水平。但就目前业界情况来看，新鲜血液的出现是必须得到"首肯"的。现在的日本街机市场已经陷入空前的低迷状态，不再像以前那样有极为热门的作品（像 1991～1995 年的格斗游戏）为整个业界支持门面。面对着即将崩溃的街机市场，权威人士把这次评选 的第一位授给了"钻头先生"也是煞费苦心的。

NO. 2 达比赛马俱乐部

厂商：HITMAKER　类型：SLG

跑马机！是跑马机！！已经好久没有过了！！！

2000 年日本街机评选的第二名，的确是富于创意的筐体，对于像 DRAGON 以及同事们是一款最为合适的休闲娱乐（因为大多数同事都不太喜欢活动）。真想兄弟们坐在一起，闲聊侃山中随意输入号码，接着悠闲地点上香烟等待结果，最后是胜利者与失败者之间欢快的嘲笑……当然这也只是一个假想，我国街机厅管理的规范还有待时日呢！

其实仔细想想赛马这种类型在国内的确没有什么市场，所以这部作品也就能说是日本本土的专属筐体。对于本作可以成为这次评分的第 2 名，我想筐体的设计是最重要的原因，在日本赛马游戏出现已经近十年了，到现在才看到这种真正的"集大成"的机体的出现真是让人……



NO. 3 罪恶克星 X

厂商：SAMMY　类型：对战 ACT

首先让我们看看在"罪恶克星 X 得到的如此优异的成绩后，日方评价语中的一句——"2000 年夏急速浮上！"

罪恶克星起始于 PS，是 SAMMY 公司为 PS 专门制作的家用机版 2D 格斗之作。虽然这部作品的系统和判定的设计都还不错，但在当时 PS 的全盛期，新游戏像潮水一样层出不穷，没有"绝对"份量的作品很快就会被淹没，罪恶克星就是这么被大家忘却了。2000 年，格斗游戏已经进入低潮期的顶点，在这个时候所有的对战格斗 GAME 迷对非 CAPCOM 和 SNK 的产品根本不抱有任何的幻想，就是在这样的情况下，"罪恶克星 X"登场后还能一下子抓住绝大多数人的心，可见其实力！



编辑部至今都沉迷于罪恶克星 X 中，许多同事都有自己最为擅长的人物，当然 DRAGON 也不例外，所以说过多的评价在这里是多余的，大家都去试试就可以了解其魅力所在。

NO.4 CAPCOM VS SNK

厂商:CAPCOM 类型:对战 ACT



多年来的梦想终于实现了,从来没敢预想过的梦一般的厂商组合。

不过 SNK 自从在业界消灭后,我们能追忆那些格斗英雄的"史诗"的确有不少呢,所以这部由 CAPCOM 独立完成系统的作品是完全得不到纯 SNK FANS 的心的。但是,对于我这类两边都喜欢的人来说,正是很看好这部梦幻般对战格斗游戏,这也是这部来头极大的游戏为什么只在大赏中获得第 4 名的原因吧!



虽然是由 CAPCOM 独立完成系统及最后的平衡性调试,但除了隆以外,CAPCOM 并没有偏心到什么程度,大部分 SNK 的角色正是有其实力可以称霸的。但是系统方面明显没有得到什么 SNK 方面的真髓,所以游戏中的 SNK 系统有如"鸡肋"般让人难以选择,这只是我个人的理解哟,如果有对 SNK 系统有心得的朋友可不要骂我。

NO.5 SLASH OUT

厂商:HITMAKER 类型:SLG



最大 42 协力型动作 ACT,是原来称雄街机厅的 SPIKERS OUT 的剑与魔法版,从各界反映来看这是一部超越 SPIKERS OUT 的游戏。

国内有不少的朋友没有玩到这部作品,这可真是太遗憾了,为了让朋友们有一个现实一点的认识,我们来以 SPIKERS OUT 为例子。什么,SPIKERS OUT 也没有见过……那你看是你把我拖出去打还是跳过这一段呢……

SPIKERS OUT,可 1 个人进行,也可以 4 个人共同游戏的动作 ACT,一个完整的 SPIKERS OUT 有 4 台主机,每个玩家控制一名角色,而且本机上的画面是以控制角色为主角色的画面。当时这一类型的游戏一出现就吸引了绝大多数街机迷们的目光,就连平时不喜爱街机的 DRAGON、BLUE、E·T 等人也经不住新感觉的诱惑而投身于此不能自拔,三人近千元的消费后才有所"收敛"。怎么样,SPIKERS OUT 还是个不错的 GAME 吧?当然,这次得奖的 SLASH OUT 比 SPIKERS OUT 更优秀,这次加入了大量的 RPG 要素,使游戏更加有趣和耐玩,尤其是道具这一设定加入后,更让玩家有 A·RPG 的感觉。

下面是本次街机大奖中由群众投票而选出的最佳角色,从获奖的人物中我们可以看出 2000 年是 Sammy 的丰收年,他们制作的"罪恶克星 X"中有 6 名角色入选最佳角色的前 10 名。

以下入选最佳角色的画像是由日本玩家手绘的投稿,风格各异,有些与原作形象差距很大,但是都很有意思。下面我们来看看这前 10 名的排位——

NO.1 Mr. Driller



来自 NAMCO 的方块类游戏——钻头先生。形象活泼可爱,的确可以吸引许多人的目光。

NO.2 SOL BADGUY



来自 Sammy 的"罪恶克星 X"。

NO.3 飞龙

来自 CAPCOM 的"飞龙 2"。

NO.4 藏土缘纱梦



来自 Sammy 的"罪恶克星 X",善长中国武术和料理。

NO.5 DIZZY

来自 Sammy 的"罪恶克星 X"。

NO.5 特瑞·伯加德

来自 SNK 的"饿狼~MARK OF THE WOLVES",没想到日本人不光喜欢 20 多岁的年轻人,还喜欢 30 多岁的中年。



NO.7 FAUST



来自 Sammy 的"罪恶克星 X"。

NO.8 霞



来自优秀的 3D 对战游戏"死或生 2"。

NO.8 MAY



来自 Sammy 的"罪恶克星 X"。

NO.10 KY KISKE



来自 Sammy 的"罪恶克星 X"。

PS 光驱 修复指南

文:Kyoui

自从 CD-ROM 的游戏机问世以来,面临的一个大问题就是:如何延长光驱的使用寿命,如何修复读盘不顺畅的情况。在这一点上 SEGA 的 SEGA SATURN(以下简称 SS)做的就算比较不错的,它的光头内部采用的是钢丝连接物镜,因为钢丝的韧劲远高于塑料,所以 SONY 的 PLAY STATION(以下简称 PS)的光头故障发生率高于 SS。许多游戏店就是利用这一点骗取我们玩家的人民币。

本文只是本人维修 PS 时的一些经验之谈,本文面向的机型是:SCPH-100X、SCPH-110X、SCPH-500X、SCPH-550X、SCPH-700X、SCPH-750X(*注:X 代表机器的版本,0 为日版、1 为美版、2 为欧版、3 为亚洲版)本文面向那些动手能力较强,有一些基础的光驱修理经验的玩家,不作为任何修理 PS 光头的资料,也不要借本文来满足好奇心的资料。如果你在修复的时候发生任何意外,笔者不负任何责任。

好了,既然你符合本文要求的条件,那么我们开始吧:

第一: 确认你的 PS 没有接电源,然后拆开机器后面的螺丝,打开 PS 的盖子,你就会看到 PS 的光驱(图 1),然后小心地把连接 PS 的两条线拔出来。(*注:拔 100X-->500X 的机器数据线的时候要先把卡住数据线的卡子拔开。)

图 1





第二: 首先拧下光驱上方的两个螺丝,拆下光头盖;按照(图 2)步骤进行拆卸:

(1)按照箭头方向把光头移动到光驱的最外边。

(2)按照箭头方向把白色固定片的两端向上抬起,按照箭头方向移动并向上取出光头固定片。

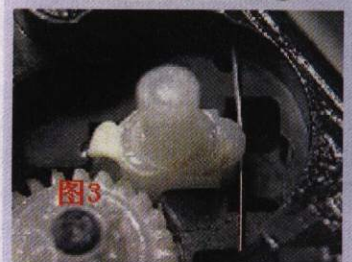
(3)按照箭头方向,向上取出光头。

*注意:如果你只是为了修复光头,你可以不做下面步骤

(4)把光驱翻过来,用镊子夹住两边的卡头,向下按。

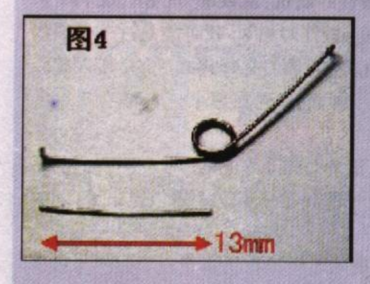
(5)按照箭头方向向上取出齿轮。

(6)按照箭头方向向上取出齿轮。

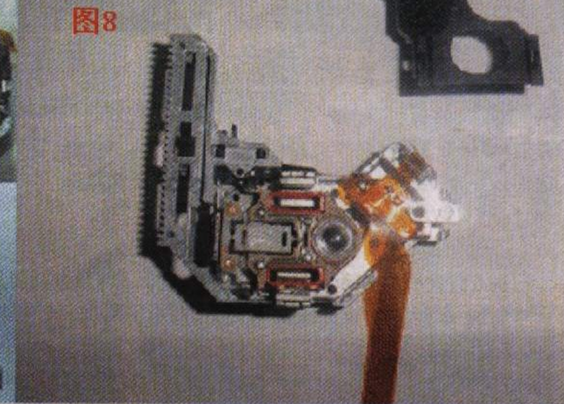




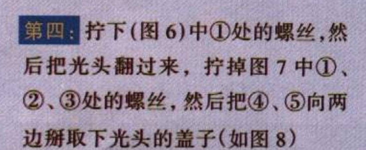
第三: 观察刚刚拆下的齿轮的下面,你会发现有一个金属条(图 3),这条金属条是用来保证齿轮与光头部分啮合的。如果你的金属条弯曲的相当厉害了,你就需要找一条替代了(如图 4)。先如(图 5)取下这条金属条,然后把新的金属条放好就 OK 了。

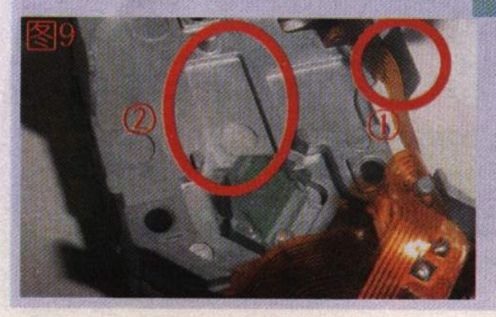






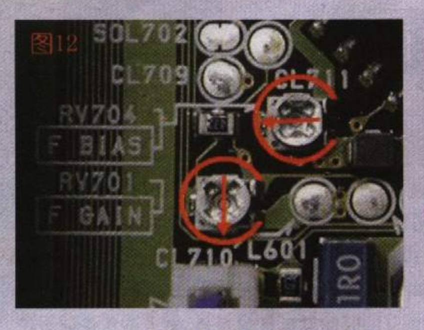
第四: 拧下(图 6)中①处的螺丝,然后把光头翻过来,拧掉图 7 中①、②、③处的螺丝,然后把④、⑤向两边掰取下光头的盖子(如图 8)



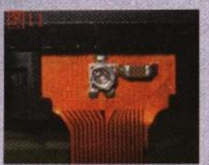




第五: 下面的操作就有一点难度了,要注意:①处有不干胶,撕开的时候注意要轻,否则会撕断数据线。把一块与②处长短差不多高约 3-4 毫米的海绵块贴好双面不干胶后如(图 10)粘在②处。







好了，现在装好你的光头，我们要进入最后的调节阶段了，调节可以是在开机状态下的（建议还是调节之前，给你的变阻器的初始值做个记号）。先来讲讲 100X - - > 500X 型机器怎样调节，先来看看主板上的变阻器怎样调。照(图 12)与(图 13)所示，把三个变租器都调成图上所示的位置，然后按照自己机器的情况调节三个变阻器，但是要注意的就是：最好不要顺时针或者逆时针节超过 90 度。（顺时针大，逆时针小）

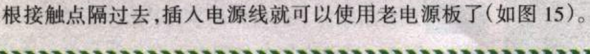
接着介绍 550X - - > 750X 的机型，这类机型没有了主板上面的变阻器，只要调节光头数据线的变阻器就可以了。按照(图 11)所示的位置顺时针或者逆时针，同样注意不要顺时针或者逆时针调节超过 90 度。（同样顺时针大，逆时针小） 好了，现在找几张以前难 LOAD 出来的盘试试看，是不是比以前 LOAD 的顺畅多了呢，在此本人感谢以前让本人修理 PS 的朋友们和好友 SID 提供数码相机。



另附 PS 电源板互换方法： 大家都知道 550X - - > 750X 的电源板也发生了变化，那么还能不能用以前的电源板呢？答案当然是：能。下面我来给大家介绍使用方法。

先来看看老电源板的电源接口（如图 14），我们只需要把最右边的两根接触点隔过去，插入电源线就可以使用老电源板了（如图 15）。





NEWTYPE 网络社区优秀作品选登

NEWTYPE 网络社区游戏论坛里一年来涌现了许多优秀作者，我们利用杂志媒体给他们提供一个展示自己才华的舞台，以后我们会定期刊登网友的优作品。欢迎大家踊跃发言！

独乐乐，莫如众乐乐

——谨以此文献给孤军奋战的闯关族们

作者：感到开学危机的雷克斯(delta)

时间：02.04 02:12　一个人坐在电脑旁，玩着模拟器

地址：NEWTYPE 网络社区游戏论坛

别人向我推荐了很多好玩的电脑游戏，但我只玩模拟器。

凭这一点大概可以把我列入最顽固的电子游戏玩家中。

"为什么这么顽固呢？"有一天有人问我。

"模拟器……好玩吧……"当时突然被问的我想不出别的答案来了。是啊，为什么这样顽固呢？

想来，接触游戏也已经有十多年了，之前玩的都是 FC。直到 97 年，才和同学合钱买了一台 PS。每回玩起来的时候，我们所做的都是聚到一个人家中，一个人玩，几个脑袋出主意。七嘴八舌好不热闹。

还记得那时玩《龙珠 Z》123 和外传的时候，所有的脑袋都是满负荷运转，楞是不靠攻略把几代都完美爆机了。而爆机的那一刻，我还记得那时我们的欢呼声把同学家的家长吓一跳跑来的情景……

有了 PS 后，我们仍旧聚在一起玩：玩铁拳，玩 RR，玩 FF。但是我们最终还是产生了分歧：最终幻想 8，我可能是过于怀旧的缘故，把 FF8 看得一文不值，然而他们是每代必玩的，所以我一直没有和他们一同看完结局画面。现在想来，真是有些后悔呢。

此后分歧就会扩大，渐渐地是第二个、第三个……我们的非正式小联盟终告解散。以至于我现在都不能准确地说出 PS 到底在谁家……

现在我们都有了电脑，偶尔还会聚在一起玩玩 PS，但以前那种盛况，再也不会回来了。

所以我现在只玩模拟器，通过它，我至少还能回想起那段快活的日子……

但是我知道以后我都不会有这样的日子了。

编辑点评：

这位玩友的经历我想国内大部分玩家都曾经有过吧。希望以后多人同时参与的游戏会逐渐多起来，一个人进行游戏只能带来个人的快乐，大家一起参与的话，将会使游戏的乐趣倍增！就好像 SFC 上《炸弹人》的多人对战，现在想起来还十分怀念……

请本文作者速与本刊联系。

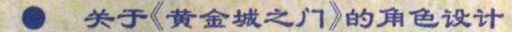
责编：CARL WANG



——名家专访

天野喜孝与『黄金城之门』

自从《最终幻想》I代以来，天野喜孝大师用他独特的设计将艺术的感觉切入游戏的世界，而近期最能令我们体会到这种气息的就是CAPCOM为DC所制作的《黄金城之门》系列。这次，我们在天野喜孝位于美国纽约曼哈顿SOHO(South of Houston)的工作室中，针对他设计作品等方面的情况进行了特别专访。



——当初您是因为什么着手《黄金城之门》的人物设计的?

天野:3年前我应CAPCOM的冈本先生邀请去他们的疗养地旅行，并在那里认识了创作部的各位，后来才发展到合作这一步。

——关于这个设计您有没有受到创作部的特别委托?例如被告知要在游戏中采用中世纪欧洲风格的设计什么的?

天野:没有，关于设计方面创作部并没有给我过多的限制。他们只是告诉我要做这样这样的角色，是这样这样的设定，其他的工作我都是处在一种自由的环境中创作完成的。也幸亏他们的这种宽松的照顾，我才可以按照自己的想象去自由发挥。

——与迄今为止您的其他作品相比较，您觉得《黄金城之门》的角色设计在方法上有什么不同吗?

天野:先接受别人的委托，然后创作出作品，从这一点上讲都是基本相同的。但是经过三年漫长时间的创作，现在的风格与当初相比较应该还是有一些区别的。我想，《最终幻想》系列(以下简称FF)是一种独立风格的设计，它和《黄金城之门》这种小品集又是不同的。因为《黄金城之门》只相当于《FF》的《Ⅰ》、《Ⅱ》、《Ⅲ》而已(笑)。《FF》系列的每一个作品风格都是独立的，而《黄金城之门》虽然是连续的RPG，但是也有续卷推出、也就不断有新主角出现，因此他们的世界观也不是统一的。在同一个系列中各个作品的世界观不同也是我进行设计的一种思路。

——对作品中敌人和主人公的两方，你更喜欢那一方的设计呢?



天野喜孝简介

1952年出生于日本的静冈县。历经初期的简单的角色设计，装订画到《最终幻想》系列等许多游戏的人物设计，现在还在舞台美术等方面活跃着。充满奇幻的独特画风使他无论在国内还是国外都拥有大量忠实的FANS。

天野:我把两个方面同等看待，都十分喜欢，毕竟都是出自我自己的手笔。对于角色的设计，有的时候我也没有经过仔细的考虑，但是总的来说，每个作品我都力争赋予他们独特的个性，让他们各自的特点更加鲜明。不过戈麦斯的场合有所不同，根据剧情的发展他的命运和个性也处于不断的转变之中。

——有关戈麦斯的设定有什么有趣的记忆吗?

天野:没有，其实戈麦斯在设定初期就已经决定了角色的类型。现在想起来，好象在最初进行设计的时候连我自己也不清楚哪个角色更加重要。不过我总感觉戈麦斯在后来会有重要的演出(笑)。我在进行角色设计的时候一般不考虑他会在剧情中担任什么样的作用，一般也就是关心这个角色的年龄和性格等等。戈麦斯就是这种方法产生的角色，是不是觉得有趣呢?(笑)

——被设计的对象中你更加喜欢男性主角还是女性主角呢?

天野:当然男女都喜欢啊。不过在设计男性主角的时候还可以有瘦胖高矮的区别，因此更能满足设计中游戏的心理吧。

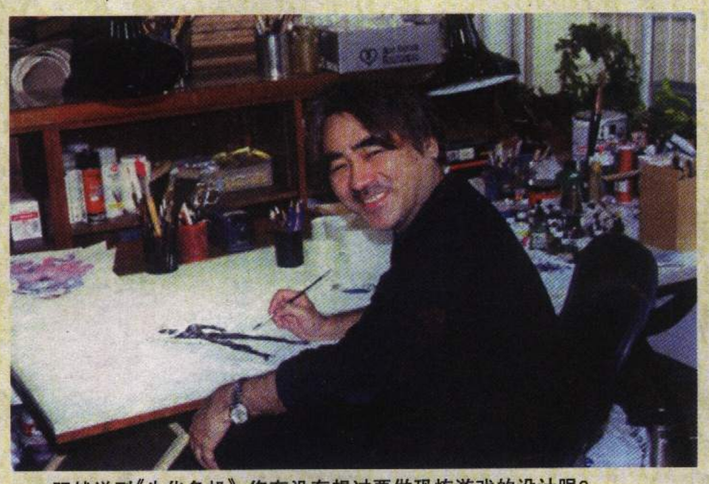












——那么，反过来说女性主角是不是必须要性感才好呢？（笑）

天野：对！女性主角必须要可爱、性感、调皮，总之一定要让人动心（笑）。我可不是说我不能画丑女，不过画着画着就感觉有点对不起她，于是又慢慢地修正过来了（笑）。

——您对在《黄金城之门》游戏画面中出现的的角色们感觉如何？

天野：他们毫无疑问、确确实实是我创作的人物，就是这样的感觉。加上 CAPCOM 人员的加工，感觉就更加富有新鲜的感觉了（笑）。由 CAPCOM 制作的人物外观和动作都非常的可爱，看着他们就让我想起了 FC 时期的《FF》主角们。

——您对《黄金城之门》的游戏性如何评价呢？

天野：从我看到的部分中能体会到一种怀旧的东西，古色古香。剧情的担当和制片的各位都是以前制作《生化危机》的著名人士，所以系统部分和剧情的设计都非常出色。

——既然说到《生化危机》，您有没有想过要做恐怖游戏的设计呢？

天野：是的，非常想！以前在 PS《吸血鬼猎人 D》游戏化的时候因为日程表冲突没有实现，当时觉得十分的遗憾。如果可能的话我一定会努力去做。设计描绘恐怖和大型的美女是我今后追求的目标啊（笑）。

● 关于纽约城市对天野喜孝带来的影响

——将纽约作为您创作的据点，这对您的作品设计工作带来了何种影响呢？

天野：虽然说《黄金城之门》角色设计的一半以上都是在纽约完成的，但是作为一个艺术家我并没有感觉到纽约对我有多么重要的影响。

——那么生活和工作有什么变化吗？

天野：我到现在还没有适应从日本来到纽约的生活转变，所以有的时候感到十分的辛苦。不过，来到这里我能够与 DC COMICS 及 WARNER BROTHERS 等有名的美国公司接触和合作，对此我感到非常幸运。我也想在这段时间里将自己在纽约生活的感受带入到作品中去。但是，不管怎么说，我在工作的时候就会全身心地投入，因此在哪里工作对我来说没有决定性的影响，这一点是毫无疑问的。幸运的是美国方面对我的想法非常理解和支持。

——原来如此，天野先生到了哪里，那里就是天野先生的世界啊。不过，这样一来您就脱离了日本的市场环境了……

天野：是啊。不过品味两者的不同感受不也是很好吗（笑）？而且我在美国所做的工作可能在日本也有利用的可能。

——能不能谈谈您最近的活动呢？

天野：最近在从事《HERO》的设计工作。这个《HERO》现在正在进行画展和游戏化的工作。其他还与 WARNER BROTHERS 公司就设计工作交涉……啊！对了，有消息说 DC COMICS 准备用我的作品来设计《BATMAN》的海报！！我本人非常非常喜欢《BATMAN》这个作品（笑）。

——啊？那个蝙蝠侠是天野喜孝先生设计的吗？太厉害了！其他还有哪些呢？

天野：再就是我的个人活动了，个人网页（http://www.amanosworld.com）的更新，大约每周一次左右。在网页上可以看到我在纽约的活动，还能够看到有关 BATTY 冒险的消息。

——大家看到这个消息后一定会感到很兴奋呢（笑）。现在我们不谈未来——您有没有关于回归过去漫画和动画的预定呢？

天野：现在手头的工作很多，看来很难。而且这样做也要花费很多时间。不过，如果要回归的话我也想做和以前风格完全不同的东西。

——最后请与读者说几句话吧。

天野：随着《黄金城之门》续卷的推出大家可以看到更多的新角色。虽然等待的时间很长，但是还是请大家多多支持。现在的发卖预定还只是到第 7 卷，如果读者反应强烈的话也许还会增加预定（笑）。我在这里祝愿作品能够和有关的创作人员协作成功！当然这个游戏我自己也一定会去玩的！（笑）



▲这是天野喜孝在接受采访后画的戈麦斯像。在头肩部位能够看到天野先生喜爱的角色、格伦的微笑。从戈麦斯的笑容中大家能够联想到天野先生吧……













这两个四格是读者的投稿（看起来具有专业水准呢）。看到这个《人类的危机》的时候，编辑部的众位小编简直快要笑爆了。联想到一个小 mm 给《梦总》写的信，信里面说历史老师问她陈胜和吴广为什么起义，她站起来红着脸小声嘟囔："我想……是为了……幸福吧……"天……真是越来越不明白现在小孩子的想法了（E. T：你以为你自己很大吗？）。像这样有趣的东西，大家一定要踊跃投稿啊。但是还是尽量避免……呵呵，大家知道我的意思吧。以后大家没事的时候可以去 www. newtype. com. cn 找我玩，laser 是那里动漫论坛的斑竹……



1 2
3 4



日本著名的游戏公司每当推出新游戏的时候，都会不惜余力的为其大造声势，其中的一些广告片具有很高的水准。

这次为大家介绍的是 NEO・GEO 公司为《饿狼传说 2》制作的真人版广告片。是真人的耶！！好漂亮的 mm……（laser 被 blue 拖出午门外斩首）包括受伤的特瑞在一条阴暗的街道上休息的《狼之休息篇》，和描写一位女性（米琦）在喧闹的街道上寻找失踪的特瑞的《米琦篇》。虽然游戏老了点，但是它的广告片还是很精彩，很值得一看的。以后，我们还会陆续为大家推出更精彩的广告。









广东省湛江市・林卓豪

狼の休息编（60秒バージョン）

狼之休息篇（60 秒版）

熟悉的 NEO・GEO 标志

美女与受伤的狼

没有时间休息的狼

永无休止的传说重现

饿狼传说……2!!!

ミキ编（60秒バージョン）

米琦篇（60 秒版）

命运的玩笑

两人的再次相逢

繁闹的街道・呼喊・狂奔

永无休止的传说重现

饿狼传说……2!!!



这一阵子北京流行感冒盛行，编辑部的众人有好几个惨遭其毒手。dragon 更是每天拖着两条亮晶晶的龙涎来上班，然后中午吃完饭还要喝味道很古怪的中药，可怜……幸好 laser 是东北人，这点小风小寒伤不到我的（啊～嚏……是谁在说我的坏话？）。一转眼 laser 已经来了快一个月了。每天最开心的事就是拿着读者的来信和来稿读啊看啊挑啊选啊，那种说不出来的感觉真的是很舒服。废话说得有点多了，就请大家欣赏这次精彩画稿吧。



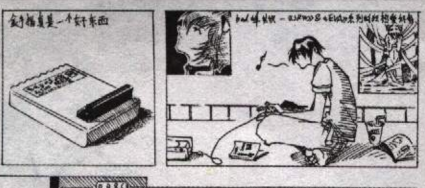
《口袋妖怪——金．银》——看着每天 E.T 和 carl　wang 捧着 GBC 狂打《口袋妖怪＊＊版》，laser 真的是打破了脑袋也想不出都这么大的人了，怎么还会去玩那么低龄化的东西（laser 被两人联手放出的皮卡秋电成一堆焦炭）。不过话说回来，众多宠物小精灵（laser 还是比较喜欢这个名字）画得还是相当可爱，laser 要是有那么一两只用来防身就好了……

（甘肃省天水市・张小乐）



《kof 之 k'》——站在火中的老 k 显得很有气势，色彩运用得相当好，人物的表情，动作等细节野猫绘的相当出色。不过就是香港漫画的味道过于强烈了些（哼哼，laser 很讨厌那些字看起来让人头晕脑涨的香港漫画）。

广东省梅州市・勇宁







的 fans 呢。不过，由众使徒组成的出战机体，实在是太强了吧……啊。嘿嘿嘿嘿（发出阴险的笑声）。还真是没想到——你也是 0《EVA》和《SRW》《使徒——袭来》——又是你啊，老朋友了。下次记得要带更好的东西来

广东省・冼宇峰

《格兰蒂亚 2 之夺宝惊魂》按理来说一期不能同时上两篇来搞的，可是……这幅画实在是让 laser 爱不释手了。真的是很棒很棒啊！记得下次多投一些来啊。

广东省湛江市・林卓豪



《八神庵》——怎么又是 kof 啊？大家的投稿似乎过于偏重于这个系列的人物了。多多尝试一下别的方面，岂不是更好？呵呵，树根下，绿草间的八神完全没有了暴戾之气，温柔可爱（……汗），像女孩子呢。不过人物的比例似乎有那么一点问题。

广西省灵山县・张安享



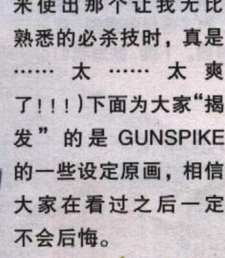
《CHRS 的下午时光》——简直太出色了，laser 都不知道该说什么好了。kof 盲 madjojo 捧着画流了半天的口水，直到我们告诉他这是男孩子他才悻悻地作罢。网点用得好棒啊，人物的表情也很传神。

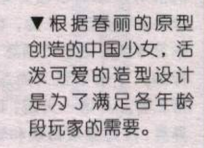
北京市海淀区・申蓉

ガンスパイク GUNSPIKE 设定资料

CAPCOM 和彩京为 dc 制作的射击游戏 GUNSPIKE，以其华丽的画面和流畅的手感，一定让众玩家大呼过瘾了吧？不过令大家更加感兴趣的，恐怕是游戏中的人物设定吧？取自《StreetFighter》系列的嘉米和纳什，取自《恶魔战士》系列的“小红帽”，再加上有着掺杂着 CAPCOM 和彩京两大巨头味道的各原创人物，是不是让大家在浴血奋战，奋勇杀敌的同时，心里面是不是有一种莫以明述的感觉呢？（当 laser 用嘉米使出那个让我无比熟悉的必杀技时，真是……太……太爽了！！！）下面为大家“揭发”的是 GUNSPIKE 的一些设定原画，相信大家在看过之后一定不会后悔。

◀四天王之一，诡异的设定让人不寒而栗。





▼根据春丽的原型创造的中国少女，活泼可爱的造型设计是为了满足各年龄段玩家的需要。







▲唯一的原创主角，经过三番五次的改动，才最终确定，这一点可以从头发设定的改变很清楚的看出来。



◀《恶魔战士》中熟悉的人物，唯一与游戏中设定不同的是，多了一条带红领结的小狗。

动漫10年

早上起来不经意翻了翻日历，忽然就被如水般逝去的时间吓了一跳——十年了啊！！从看第一本漫画《圣斗士星矢》到现在，居……居居然十年啦！十年，漫画可以从大本变成小本(我的眼睛555)，动画vcd也可以从20元一张的天价变成5元这个我们可以接受的价钱（如果是rm的话，那就是5除以6等于……我算算算……不出来）。十年，傻乎乎的猫眼三姐妹可以变成安能辨我是雄雌的紫苑，画面朴素简单的擎天柱大哥也可以变成全CG构成全身闪闪发光的超能勇士。十年，我们可以从乖巧可爱(……汗)的初中生变成天天逃课出去打游戏的"天之骄子"，也可以从对三流漫画的顶礼膜拜变成对超一流动画的不屑一顾……

于是就感到时间的可贵了(……汗，才感觉到)，赶紧爬起来刷牙洗脸拾掇自己，走到编辑部的时候就有了这么一个想法。过去的十年，动画漫画游戏，带给我们的喜悦太多太多，带给我们的感动太多太多，我们在泪眼朦胧中体会喜悦，我们在尽情欢笑中品味感动……就让我们再回到从前，再一次看看热血的星矢，可爱的小悟空，好色的阿良……让我们把从前的小路再走一遍，虽然有点累，虽然有点苦，但是为了曾经的感动，为了曾经的喜悦，我们都是年轻人，我们有活力，我们有激情，我们可以做得到。下面，就是我们的起点……

永远的热血传说——记《女神的圣斗士》



1991年1月。一个我们应该永远记住的日子。

海南摄影美术出版社，一个我们应该永远记住的名字。

就在那一天，正是这个出版社，向全国各地发行了一套小册子。从此，这种我们前所未见的东西开始以无限蓬勃的生命力开始蔓延；从此，在我们枯燥乏味的学习考试考试学习循环不止的怪圈中，强行加入了这个强大而又充满了诱惑力的第三者。从这一天起，我们注定要被视为异类，注定要被白眼和嘲笑围绕周身……虽然，在长夜孤灯下的我们，并不孤独。我们的心，并不孤独。——这一套小册子，名字是——《女神的圣斗士》，作者——车田正美。第一本的名字是——《星矢！天马小英雄》。

我不知道是否有理由有必要记住这些东西，但是，在看了将近十年漫画的今天，这一切在我的心里始终挥之不去。虽然现在已经有人开始不停地对这一套漫画说这说那，但我还是对它充满了敬意。对，是敬意。毕竟，它是我们脚下踩过的第一蹬石阶。走了十年的我们长大了，也长高了。回过头去看看它，它是那么的矮小，破乱不堪。但是不要忘了，当初，它是那么的绚烂多姿，高大得让我们望而生畏。

日子是那么的遥远，远的让我记不清一些东西。但是还能记得圣斗士给我带来的一阵阵感动和热血沸腾，虽然，原因已经记不清了。就算是我把圣斗士再翻出来，从头到尾仔仔细细的再看一遍，从前的东西也是再也找不到了。所能记得的就是上初中时喜欢用拳痛击坐在前面的班长，最常用的一招就是那一记"天马流星拳"。还有就是记得文具盒里总是放着长长的，用曲别针亲手制成的"星云锁链"，似乎一有危难就可以使出来大发神威。还有一次，为了庆祝不知是艾欧里亚还是米罗的生日，和一个哥们偷出半瓶红酒喝醉了半天……荒唐而有趣，是吧？这种经历，都有过吧？

当时还不知道什么是盗版，什么是正版。只是掏空钱包买完一卷后，再眼巴巴地盯着书摊等着下一卷的出现。1.9元一本9.5元一卷的定价，放到现在也是价值不绯。好像还记得有一次海南摄影美术出版社说是要状告某个出版社，起因是那个出版社也在印《女神的圣斗士》，并且和海南版的形式差不多。海南还郑重地贴出声名，说只有自己的才是正宗(好像没用正版这一词)。现在看上去已经是觉得十分可笑了，但是在当时，还曾替"正宗"的海南版义愤填膺过呢。盗版，我们因该诅咒，但它却已经像我们的血肉一样密不可分；正版，我们应该赞美，但为什么总是像圣光一样让我们顶礼膜拜却又遥不可及？对不起，我似乎将话题扯远了。这一切，毕竟不是我们轻轻飘飘的几句嘲笑，或是悲悲切切的一段叹息所能改变得了的吧？

该忘记的，都已经忘差不多了；该记起的，也不曾记住多少。罗里罗唆说了这么多，也不知道大家是不是有兴趣，陪我又走了这么长的一段"永远的热血传说"儿时小道，对不起了。

我一向认为，看圣斗士不能看TV版动画，只能看漫画。TV版动画被称为垃圾也不为过，个中原因大家心知肚明。就算是漫画，在已经变得眼光独到的我们面前，人物设计，剧情安排等等都有很大的失误，但我们决不能否认它在我们成长道路上所处的位置。最后，请记住下面的东西——它写在我们看过的第一本漫画的最后一页…………

> 星矢！天马小英　（这里落印了一个字）
> 原著　〔日〕　车田正美
> *
> 海南摄影美术出版社出版
> 甘肃省新华书店经销
> 7234工厂印刷
> 787*1092毫米　1/32　　印张3.5
> 1990年12月第一版 1991年1月第1次印刷
> 印数：1-50,000册
> ISBN 7-80571-070-8/J.60 定价：1.90元

《女神的圣斗士》剧场版动画

1. 伊利斯再生——黄金苹果

主要是描写在日本东京，星矢等青铜圣斗士们与纠纷女神的化身爱里斯及她召唤来的战士之间的殊死搏斗。最后的结局当然是星矢射出的黄金箭拯救了被黄金苹果封住的女神(纱织)。这一部是圣的第一部剧场班动画，总得来说是突出了圣的主题——围绕着爱与正义去拯救地球。

2. 神与神的激战——北欧篇之炙热战斗

主要是描写仙宫的主教通过召唤控制了冰河，使纱织及几位青铜圣斗士陷入了他的阴谋。最后冰河在和紫龙的激战中恢复了意志，星矢以黄金箭打败了大主教，救出了纱织。这是北欧篇的剧场版，画面很漂亮，战斗也要比第一部好看。

3. 真红少年传说——太阳神阿波罗战

主要是描写雅典娜伪装投靠复活的太阳神阿波罗，使星矢等人非常气愤。雅典娜准备行刺阿波罗时，被阿波罗发现，将雅典娜击倒。死去的黄金圣斗士借助阿波罗的力量复活，但见到雅典娜死去，便与阿波罗的神斗士展开激战，落败。星矢他们为了挽救雅典娜，来到太阳神殿。撒加用生命换回了以为雅典娜已死的星矢的斗志，并告诉星矢雅典娜还有复活的希望。于是星矢穿上了黄金圣衣打败了阿波罗，救出了雅典娜。这一部是laser认为最好的一部剧场版，画面，打斗场面，情节设计，都高出其他的三部很多。

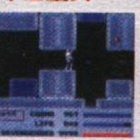
4. 最终的圣战——堕落天使

主要是描写邪恶的撒旦路西华复活了，纱织为了拯救地球，独自来了路西华魔殿，想让路西华停止破坏地球。星矢他们则为了救女神去和路西华的战士们展开了激烈的战斗。最后还是以星矢穿上黄金圣衣，射死路西华，救出雅典娜，以取胜而告终(……汗，怎么又是这样啊)。这是最后的圣战，世界从此会变的和平。这一部的画面不好，情节也很平庸，作为最后的一部剧场版很让人失望。

《女神的圣斗士》游戏

《圣》一共出过四部游戏，两部在GB上，两部在FC上。而给大家留下印象的可能就是这一部《圣斗士星矢——黄金传说完结篇》

《圣斗士星矢——黄金传说完结篇》



制造商：BANDAI　　发售日：1988年5月30日　　售价：5800日元



★POINT1　人物造型，招式完全忠实原著！！
★POINT2　变化多端的动作模式！！
★POINT3　身临其境的3D战斗！！
★POINT4　遥远的童年回忆，完全再现！！

这一次就先陪大家走到这里吧。下一站的站点不用我说大家也会知道——那就是直到今天也还拥有无数的fans，仍在不停地推出新游戏的——DRAGON BALL(七龙珠)！！欢迎大家投稿。我的邮箱是laser0451@yeah.net。

责编/*laser*


A. 丛林史莱姆
B. 史莱姆王
C. 荷依米史莱姆
D. 金属史莱姆
E. 泡沫史莱姆
F. 贝壳史莱姆
G. 毛球怪
H. 史莱姆
I. 史莱姆贝斯
勇者斗恶龙Ⅶ
玛莉贝尔金属像
[2500日圆]
[2500日圆]
勇者斗恶龙Ⅶ
主人公金属像
[3200日圆]
勇者斗恶龙Ⅶ
携带型烟灰缸
[2500日圆]
勇者斗恶龙Ⅶ
基法金属像
莎木
皮夹克
[78000日圆]
漫园特别篇
龙骑士传说
银制胸绳
[19800日圆]
女神传说
银制挂链
[12800日圆]
女神传说
金属胸牌
[2400日圆]
流浪汉物语
MONEY CLIP
[1800日圆]
流浪汉物语
ZIPPO
[15000日圆]
流浪汉物语
银制项链
[15000日圆]
COMIC ZONE

名作大家谈

这是一个让你对游戏畅所欲言的栏目，评头论足，指手划脚，说三道四，百无禁忌。

责编／MADJOJO

JOJO 有许许多多新的想法想要把"名作大家谈"做的更好。你慢慢就能看到，"名作大家谈"将会逐渐的变化，会富于激情，会充满争议，会更鲜活，更生动，更灵巧，更好看。但是，有一点是不会变的。不变的就是 Dragon 君所说的：这是读者的舞台。对，这里是你的舞台。JOJO 需要你的热情……还有投稿。

乱弹 AVG 的主人公 MM 们

近两年的 AVG，当红主角都是些漂亮 MM。特别出名的有阿雅 MM，克莱尔 MM，吉尔 MM，瑞吉娜 MM。仔细想想，她们都有很多共同点呢~

第一，当然大家都是漂亮 MM，真是废话，要不然卖的出去才怪！

第二，她们都是短发呢。可能是因为经常跑来跑去，一会儿钻洞，一会儿跳楼，头发长了不方便。只有克莱尔 MM 头发稍微长一点，所以她经常被抓住。

第三，大家的体力都相当的好，爬坡上坎，跋山涉水，上跳下窜，体力都是无限的，一跑就是几个小时，而且面不改色心不跳，这点可比 Diablo2 里的那些跑两步就要喘半天的宝贝们强多啦。（还有苍魔灯里的莱娜 MM 更是此中高手呢）

第四嘛，抗击打能力惊人。且不说吉尔 MM 挨一发火箭炮还是好端端的 FINE，阿雅 MM 被各种线粒体攻击也形若无事，单说这瑞吉娜 MM 吧，连霸王龙也拿她没辙。

第五，她们都能熟练运用各种枪械呀，这可是真功夫啊。肩扛式火箭炮大家都会用，估计阿诺见了都得逃。

嘿嘿，各位 MM，想成为英雄么，尽可效仿以上几条哦，不过，这……第四条……请慎之。

focus

（请 focus 速与我们联系，以便发放赠刊）

梦想之战



究竟是从什么时候开始的呢？用神龙拳把草鸡精（JOJO：不是错字，原文如此）打到半天去，再把不知火舞垫在屁股底下来个 XX 大作……虽然明知不可能，但发发白日梦还是可以的吧。谁知道一觉醒来，才知道不是我不明白，这世界变化快。CAPCOM 和 SNK 还真的来了一腿，虽然我死也想象不出这两家风格截然不同的公司怎样推出这款游戏，不过我还是期待着，因为终于可以圆一个美梦了，可是接下来的消息却不是那么乐观，游戏用的是 SEGA 的 NAOMI 基板，这东东我们这穷乡僻壤估计二十年后大概才会有吧，剩下的 DC 版更没戏，这款游戏还没达到让我背叛 PS2 的地步。

于是暂时的忘记了有这么一个游戏，沉迷于机厅中苦练 97，可天下之事就是这么奇怪，一日我刚在 97 上被一高打用八神一 K 三摆平，一回头，却看见了它——CAPCOM VS SNK。剩下的事就很程式化了，飞奔，抢位，投币——等待？

屏幕下的 LOADING 图案暴露了真面目，我不禁对又一次对国人改机的水平五体投地，这么快，DC 的改机就出来了，不过读盘的时间吗……我努力使自己相信着是由于国人改装时惹出来的乱子，因为号称 128 位的 DC 还不至于和装了加速卡的 SS 打个平手（JOJO：根据编辑部内部对战的情况，确实和 SS 的读盘时间有一拼）。

由于电玩杂志的介绍，渐渐对游戏系统有个大致了解，于是八神，嘉米，樱，酷哥美女，三人无敌出击。游戏上手不久，一种久违的感觉便出来了，怎么说呢？虽然此款游戏纳入了 CAPCOM 的 VS 系列，但它却没有丝毫 VS 系列那种乱搓狂转，眼花缭乱的游戏感觉，说像 ZERO 系列吗？也不对，大概只有画风有些近似，最后，我确定，这款游戏 =ZERO 的画风 +SF 与 KOF 的人物 +SF2 系作战。为什么这么说呢？现在我们就来深入研究一下 CAPCOM VS SNK。

首先是系统，这个杂志以前有过详细的介绍，我也不多做叙述，4 分制的选人方法还真不是那么好操作，初次上手还真有些麻烦，2P 的对手一脸无辜："他三个人打我二个人，当然打不过他呀。"我还没选四个人呢！真那么干，恐怕又有一群人大喊："快来看呀，有人比库里扎里德还无耻，用四个人打两个人了……"（告诉你一个秘密，JOJO 在对战时候会选四个杀意隆……）

再说其他的系统，这次 CAPCOM 导入了 SNK 的三段跳跃，回避等系统，可看起来似乎并没太大效果，管你怎么跳，下重拳 OK，而回避似乎只能用来回避气功，如果近身使用……另外 CAPCOM 模式与 SNK 模式的区分，我看更像是 KOF97 中 97 模式与 95 模式的区别，不同之处仅仅是 97 模式可以爆气，而 CAPCOM 模式分三段超杀而已。

现在谈谈战斗吧，这次战斗方式前面已经提及，完全是 SF2 系——我是这么认为的，以前的 SF2 高打完全可以轻松上手，至于 KOF 的高打吗……你们可以慢慢学习吗。这次的战斗有以下几大特点：

一：投技复兴。自从 SF2 以后，投技成了每款格斗游戏的削弱对象，以前实战中使用的逆转手段，变成了二流的偷袭用招。而且就算得手，也没有 SF2 中四下毙命的威力。这次 CAPCOM 对 SNK 中对投技进行了一定的强化，但是由于 CAPCOM 对判定要求的精密，要想像在 KOF 中一样偷袭别人的难度也加大了。相反的，空中投技却很容易使出，我用 KEN 把



跳跃高手八神连投三次，让对手再也不敢乱跳乱蹦了(JOJO:你应该来打星辰……)

二，强有力的普通技。这是 SF 的一贯作风，在 SF 系列中，普通技的运用是比必杀技更为重要的，时机把握的好，你完全可以用下扫腿加下重拳去打天下，而且多数普通技的破绽都比必杀技小的多。大可放心使用，只是这可苦了 SNK 的英雄们，以普通技 + 特殊技 + 必杀技 + 超必杀技著称的他(她)们完全丧失了自己的优势，上面的公式不成立了不说，就连必杀与超杀的性能也被削弱了 N 倍。

三，战斗节奏变慢，防守反击重现光明。玩过 SF2 的大概都碰过这么一种人——永不主动进攻，你过来他扫腿，你跳他下重拳，占到一点便宜便静待 TIME OVER，就像老鼠，叼了你的钱包便溜到洞里，让你无可奈何。在以后的游戏中，由于各个游戏的系统变化，尤其是 97 中防御崩坏的引入，这种防守反击派日趋没落，但这次，他们的春天又来了(……难道是说 JOJO?)由于人物分级，时间订的较短，普通技强力，你大可选择一个 LV3 的人物来打这种防守反击，防御力攻击力均高人一筹，打上对手一圈你就完全可以防到 TIME OVER，虽然大多数人对此嗤之以鼻，但真碰上了这种人，你又能怎么办呢？(JOJO:真人快打?……!%!$! ~%%^\~&@!)

扯了半天，我也只是以一个既玩过 SF，又了解 KOF 的人的身份来评价这个游戏。公正的来说，这款游戏是个相当好的经典，画面华丽，手感一流，加上明星众多，但是这一切全是属于我这种 SF + SNK 的玩家。而对于那些平日苦练那些 KOF，根本压根儿也没见过 SF2 的玩家来说，他们可以忍受八稚女轻易就被扫腿破解吗？除了人设以外，这款游戏拿什么去吸引 SNK 的玩家呢？

CAPCOM VS SNK, WINNER IS CAPCOM!!!

周永胜

盗墓女的未来

古墓丽影终于也出到五了，虽然在以前听到不少谣言说古墓会在四代结束，虽然我也曾在四代的结尾动画中看到劳拉妹妹被掩埋在了黄沙的墓穴里。但我知道这毕竟不是最后的启示，因为开发商赚钱的欲望是没有止境的，这不，劳拉又出来跳跳蹦蹦了，身手还是那么矫健。

我时常在想，一个相同类型的游戏出到五代究竟还能有什么新鲜的创意，我也时常在想，一个相同模式的游戏玩上四五遍究竟还有些什么意思，这些玩家的脑子是不是坏了，这样的话绝对不是骂人，因为我自己也就是这么一个脑子坏了的玩家。我从一代玩起，一直玩到五代，居然还乐此不疲。

我实在是看不太出来这个第五代有些什么新意思在里头，倒是《历代记》这个名字起得倒还真是不错，好像《TOMB RIDER》还真有什么悠久历史似的。游戏中大约只多了一个动作——踩钢丝。游戏难度似乎略有提升——这是古墓丽影的论坛上这么说的，我是没有什么感觉，反正这个游戏好像一直也是这样的，就是会玩的人会玩，不会玩的人就是不会玩，什么难度上升或者下降都没什么意义。游戏画面，呵呵，PS 的画面也就是那样了，没有什么过多值得期待的东西。不过《历代记》确实是比较强调解谜而不是动作，在风格上向一代靠拢，这是很令许多老玩家感到欢喜的，也包括我在内。

不知道为什么，这个游戏玩的越多，我就越觉得劳拉像一只猴子，跳来蹦去，又拉又抓，怎么看都不像是人类能做到的事情。劳拉的脸还是只有一张平面的贴图，身材还是夸张的不像话，说真的，我实在是想不出来为什么老美会喜欢这种嘴巴长的好像河马的女主角(帮主，品味也太差了吧……)，不过，这个游戏的偶像魅力倒真是无法忽视的，这也就是为什么游戏毫无新意的出了一代又一代，却仍然能卖得动的缘故。可以负责任的说，在这个游戏的购买群中，有一大部分根本就不是认真的想玩儿这个游戏，而是想要看看这个大嘴美女又到什么偏远山区进行离谱的远足去了。

不过偶像魅力毕竟也只能支持一时，大众都是喜新厌旧的，即使是美国人，看多了大嘴美女也会厌烦。到了 PS2 和 X 盒时代，劳拉身上的贴图肯定会更多吧，嘴巴会更大，胸脯也会更加夸张，可是这又怎么样呢？我们毕竟是玩游戏，不是看多边形的美女，我在玩这个游戏的时候总是在想，盗墓女的故事到这里也真该结束了，虽然明知道这是不可能的。

真·盗墓者

无聊的射雕英雄传

这认真是个非常无聊的游戏。即使是所谓的全中文 RPG，也无法掩盖它非常无聊的本质。毫无疑问，这从本质上推翻了“RPG 一定要是中文才能体会其乐趣”的极大谬论，仅以我个人而言，我宁愿去玩一个字都看不懂的《永恒传说》，也不想玩这个全中文的，全程语音的《射雕英雄传》。

大道理也许说不出来。但我觉得这其实很简单：这个游戏不好玩——不，也许连不好玩都谈不上，应该是根本就没什么可玩的。我完全不知道该玩些什么。推进剧情？所有的剧情我都已经烂熟于心。练功升级？战斗画面惨不忍睹。培养人物，开发系统？我也不知道这个系统有什么可值得开发的，唯一的一个可能有点用处的“癖好”的设定到最后也没能发挥用处。那么，干脆别管其他了，发掘发掘隐藏要素？我到死也没找出这个游戏有些什么隐藏要素……说句老实话，我根本就没找过，因为打从心眼里我就不相信这个游戏能有什么隐藏要素。

老实说，这么写这个游戏，开始我真有一点犹豫。这么写好么？这毕竟是一款我们中国人做的，全中文的游戏机游戏，而且还是在一个主流的机种上，在某些撰稿人的笔下，它说不准就具备了这样或者那样的伟大意义。但是，经过仔细考虑之后，我还是决定就事论事，我还是决定就游戏说游戏。平心而论，我可以容忍这个游戏有难看的画面，糟糕的音乐，但我实在搞不懂，这个游戏这么做，它的制作者究竟想让我们玩些什么东西？在小的可笑的迷宫里转一两分钟，然后就是没完没了的推进剧情，在淡如白开水般的系统里升着级……如果我想看故事的话，我为什么不直接去看小说呢？小说要比游戏有趣一百万倍。

我不得不认为这个游戏的企划并不知道游戏乐趣的原点在哪里，他以为只要有一个良好的剧本(只能说是著名的剧本而已，对一个游戏来说，《射雕》算不算的上好脚本还真难说)，就会出现一个精彩的游戏。正是因为这巨大的认识偏差，使得《射雕英雄传》成为一个在根本乐趣点上就无法及格的垃圾 GAME。

星之白金

投稿请寄往 MAD-JOJO@163.com 或北京清河邮局 062 信箱 MADJOJO(收) 邮编:100085

无厘头游戏之直击！

游戏无罪　恶搞有理

硬件篇：聚焦 GAMECUBE

——任天堂独家专访！！

无责任特约记者　SAYONARA

诗曰：主机游戏舞翩迁，花开花落又一年。

两千年，两千年，回首两千年，游戏业界风起云涌，热闹非凡，几大门派不遗余力各出奇招，即使是赔本赚吆喝放血博喝彩，那也是在所不惜。就连保守势力的代表人物任天堂，也不甘寂寞的推出了自己的看家零食——不，是看家法宝——GAME CUBE 游戏方糖。鉴于此，由游通社幕后黑手 MADJOJO 一手策划，全权委托游通社特约无厘头记者 SAYONARA 对游戏界铁腕人物，任天堂一线巨头山内氏及其有关人等进行了独家专访！！！全文如下，严禁转载，本记者对专访内容不负任何责任，如有雷同，实属巧合！！

应广大游戏玩家的强烈要求（及游通社幕后黑手 MADJOJO 的威逼利诱），记者 SAYONARA（以下简称记）近日前去采访了因游戏方糖发表而备受玩家瞩目的著名游戏公司任天堂的总裁山内氏。在一个阳光明媚的上午，怀着满腔崇敬之情，超麻辣的一线采访终于开始了！

记者：山内先生你好！山内先生你现在可以算的上是游戏界数一数二的实力派人物，首先我想请问一下你对现在的游戏界有些什么看法呢？

巨头山内氏（以下简称巨——哦不，以下简称山）：其实说句老实话，我对现在的游戏界基本没什么好感，我现在还在那里面混主要是混个脸儿熟。所以也就是为了我自己打打知名度，把我已经非常辉煌的形象塑造的更加辉煌。嗯，就是这样。

记：但是，现在很多玩家提到游戏业界还是经常提到山内先生你，而且还是有很多人说他们喜欢任天堂的游戏啊？

山：这些玩家不简单，一个人上一次我们任天堂的当不难，难的是一年到头夜以继日的上任天堂的当，这些人是我们这个游戏时代的活雷锋啊。

记（没听清楚）：您说什么？

山：对不起，我的表达有一些错误。我是说任天堂非常感谢这些玩家，希望你们以后继续支持任天堂的游戏。对了，我希望这些玩家以后可以多买点方糖，我敢保证那将非常好吃！

记（不解的）：最近游戏业不是太景气，山内先生，难道说任天堂也有意思从事食品方面的经营？

山（狠狠瞪了记者一眼）：KAO！你到底是在哪里混的？我是说游戏方糖，GAME CUBE！！

记：噢！您说的是游戏方糖，不好意思这个新主机的名字总是容易让人产生歧义，喝咖啡要加方糖……对了，差点忘了，我此行目的就是就游戏方糖一事想征求您的看法。正如您所见的，游戏方糖自发表以来就一直是玩家和媒体关注的焦点，我想请问您……

山（骄傲的）：游戏方糖将是一块最好的咖啡方糖……噢不，将是一个最好的游戏系统！它将把那些家电厂的，软件贩子的，还有街机商做的二流游戏机统统赶出市场，到那时侯玩家就会知道只有任天堂才是真正做游戏机的公司。KAO，到那时侯看谁以后还敢说我是做扑克牌的！

记：您对方糖充满信心。请问您对方糖的性能有些什么看法？

山：技术方面的东西我不是太懂，这个东西我是交给宫本他们那些人负责的，那个时候我确实是很艰苦，因为宫本这个人脑子比较笨，老是领会不了我对于新主机的意图。所以他交上来的企划报告因为成本太高被我否决了 N 次。顺带一说我挺不爱和宫本那些人打交道的，老是说什么游戏啊，创意啊什么的，没劲，其实做游戏机嘛，只要赚钱就行了你说是不？

记（汗）：您对于新主机的意图是……？

山：就是一个要尽量省钱的主机。当然啦什么多边形啦，主频啦贴图啦这些糊弄人的指标也要说的过去，我曾经就多边形的事情跟宫本谈过，我说可不可以把新主机做的跟魔方一个样子那多边形不就多了吗？后来他说此多边形非彼多边形，SHIT！！我跟宫本说，现在咱公司不比过去了，是个钱就得赚。

记（又不解的）：但是游戏业的惯例不是主机赔钱，游戏赚钱？

山内先生慈祥的望着记者：小同志啊，那是老思路啦。现在是新世纪嘛，当然是软硬两手都要抓，两手都要硬嘛。

记（内心佩服得五体投地，感动得快要流出泪来）：原来如此！不愧是山内先生！真是令人感动的想法！我还有一个问题，就是现在市面上好象有一些人对方糖的性能有一些怀疑，有人认为方糖的性能并不比 PS2 高多少，两者是各有千秋，您对这件事怎么看？

山（紧张）：是谁说这些话的？你？快说，是不是你？

记：不是我……主要是一些媒体的撰稿人。

山（严肃的望着记者，身体前倾，压倒性的魄力）：我告诉你一个商业机密，那些人全是收了 SONY 的钱的一群枪手。

记（在山内先生压倒性的魄力前，汗）：不是吧……那应该还是以一些玩家为主的业余撰稿人吧。

山（自言自语的）：原来如此，原来还有没上当的家伙在啊，不妙…要快点通知宣传部，SHIT，我们这边的枪手在做什么？？白领工资一点用都没有，都给我下岗的干活！！（突然省悟到记者就在身边，咳嗽一声）看来有些玩家还没有领略到任天堂的力量，他们会感受到的，任天堂的 POWER 是无人能挡的，因为任天堂不是靠硬件而是靠软件制胜的！

记：果然是这样！但有人又据此得出结论，说游戏方糖是拼凑起来的，任天堂没有自己研究开发主机的能力。

山：看的出来，这些玩家肯定没有经过仔细的调查研究，人云亦云。游戏机嘛，哪一个不是攒出来的？只要攒的好就可以了嘛，任天堂有没有主机研发的能力，我看这个问题并不重要嘛。举个例子，譬如本社的对手 SONY，他们，嗯，虽然号称是一批搞技术的出身，自己开发游戏机的每一个部件，那又怎么样呢？那个什么……，嗯，还搞了个那叫什么爱情引擎的……

记：您说的是 PS2 的处理器 EE 吧？那叫情感引擎。

山：对，情感引擎。他们自己搞的，那又怎么样呢？还不是被很多玩家批评嘛，我就说久多良木啊这个小家伙对开发游戏机还是没有经验。我都听手下的人说了，这个索尼公司的 PS2 啊，那根本就是个半成品，出厂之前连抛光啊打滑啊这些基本的包装工作都没有做，玩家买回去以后还要自己用锯子把游戏机和光盘给锯一下才能玩，这样子怎么能叫对玩



家负责呢？

记：要用锯子给锯一下??您是说PS2游戏的锯齿化现象？

山：对。我就是这个意思。

记：您的说法真通俗易懂。您认为PS2对方糖无法构成威胁了？

山：也不能这么说。PS2还是很厉害的嘛，主要是它能放DVD，这一招确实……老实说，身为任天堂的老总，压力很大呀。

记：但是，我听外界传言说是任天堂主动放弃了DVD的功能，要做专业的游戏机，难道说是……

山（脸上露出沉痛的表情）：唉，小同志，不当家不知柴米贵啊。我们跟索尼那个卖家电出身的不一样，他们嘛，原来就是搞什么录像机啊WAIKMAN什么的，在游戏机里加个DVD当然是比较简单的哪，但是，任天堂，原来是卖扑克牌的嘛，要是在游戏机里加个什么自动洗牌发牌啊的功能，那我们还比较擅长，搞DVD，我们就不是很懂嘛……其实我们原来也准备搞的，还跟松下老总谈的挺好，说好了由他帮我们在游戏机里加DVD，谁知道松下那丫的做事不地道，说不看好方糖，居然单方面撤伙了，KAO！真是没有人性！！

记：原来还有这样一段内幕。看来游戏界的竞争果然很激烈。既然PS2是个劲敌，那我还想请问您对于世嘉公司的DREAMCAST的看法？

山：我对世嘉公司基本上没有好感，这个公司很不地道。从我们的FC开始就咬着任天堂不放了，他不是做街机的吗？那就好好去做他街机那份很有前途的职业就是了，还非要趟这个混水！干什么呀？我又没招他惹他干吗老跟我过不去呀，你说是不是？你看看他有哪次不是冲在最前头死的最快，你说这不整个一大傻冒吗？

记：但是还有很多核心的铁杆玩家就是喜欢世嘉公司这种屡败屡战的气概，我想即使是任天堂也不能不有所顾虑吧？

山：我最烦的就是这批人了。有什么呀？不就是追星嘛，还不承认，你说那世嘉，他有什么比我强啊？游戏？主机？其实他就一街机做的还马马虎虎，我看他那个DC也撑不过2001年，不过这话我不会在公开场合上说。大家都是在一个场子里混的，见到了也就是虚与委蛇，相互给个面，彼此奉承一下罢了。说真的，跟这些玩街机的，玩家电的在一起混，我都觉得特丢人，但在游戏界要想赚钱，那还是得八面玲珑，搞好关系。

记：那么还要请问一下您对微软公司的X-BOX的看法？

山：美国人的东西我都不是太了解。我觉得美国人都特弱智。

记：哦？您是说微软？

山：我是说雅达利。活活的把个几百亿的游戏市场给搞砸了。不过我还是要感谢美国人，要不是雅达利"整敬"，我估计我现在还在卖扑克牌，将棋什么的。

记：您对微软有什么感觉？

山：我就知道那是一美国木匠开的公司，叫什么比尔·大门(GATES)的，做了一窗户(WINDOWS)，说是全世界都流行着呢，那"大门"据说是很靠这窗户赚了一笔，富的流油。我就合计着这美国是够奇怪的，怎么就钉了几个窗户就能成了世界首富了呢？

记(汗)：这个……这个据说X-BOX的性能非常强劲，微软又拥有雄厚可怕的财力，您认为任天堂将如何应付这个新的敌人？

山(胸有成竹的)：不用担心。我们已经了解到了那个"大门"搞的游戏机有一个致命的弱点，就是每隔一段时间会自动跳出一个蓝色的画面，然后说"对不起，系统执行了非法操作，请关闭。"然后这个时候游戏机就会强制的自动的按下RESET键重新开始。我们相信这对那些喜欢玩RPG，SLG的玩家将是一个致命的打击。

记：原来您已经注意到了微软公司向来有操作系统不稳定的毛病。您果然是如同传说中的，什么什么之中，什么什么之外！您真不愧是游戏界的关云之长，诸葛之亮！我对您的敬仰之情如同滔滔江水连绵不绝……(以下略去数千字)

山(羞涩的)：这是我身为一个游戏总裁应该做的。

记：不，您在日理万机之中还能如此关注业界形势，实在是令我们这些玩家感动。

山：这个你说的倒也是不错。就前不久我们刚刚搞的那个任天堂初心会，我上台发表讲话的时候，就比宫本那个笨蛋讲话的时候气氛要热烈很多嘛。

记：哦？您能跟我们讲讲那天的详细情况吗？

山：可以。本来那天我准备随便讲两句就算了的，因为你知道，公司现在人手不够，讲完了我还要化装成皮卡丘去给GBC搞促销嘛，可是我上了台以后，突然发现，到场的玩家里有好几个是史克威尔和索尼的间谍，我当时的心情就比较激动了，我就多讲了几句，当然我就是委婉地批评了一下大作主义什么的，还有就是警告那些中小厂商不要在PS2上开发游戏，会赔死的。当时那个玩家和媒体的反映真是非常热烈呀，个个都把鸡蛋啊西红柿啊什么的朝台上扔过来了。后来我们公司搞后勤的清理了一下数目，我KAO真是非常的惊人，足足有几十万，导致整个市场上鸡蛋的价格都暴涨了。后来我们公司的员工整整吃了一个月的西红柿炒鸡蛋，都没有上街买菜，为公司节省了大笔的费用。开发人员们吃了这些玩家扔给我们的炒鸡蛋以后都非常感动，异口同声的说我们吃了玩家的鸡蛋，一定要竭尽全力回报更好的游戏给玩家。现在任天堂已经准备在开发好几个跟鸡蛋有关的大作，譬如"口袋鸡蛋""任天堂鸡蛋大乱斗""塞尔达传说——林克在鸡蛋王国"等等等等。我还透露给你一个绝密消息，我听说在最新的"玛里奥128"里，宫本已经决定让游戏中的宝物不再是蘑菇而是鸡蛋，怎么样？很绝的点子吧？

记：确实非常了不起。对了，既然您这么受玩家的欢迎，为什么不在东京游戏展上出场呢？很多人说，您瞧不起东京游戏展。

山：其实他们都错了。对我来说在哪里曝光不算曝光啊？其实是因为东京游戏展……嗨，主要是，他们给我的出场费太低了，还不如那些游戏小姐呢！

记：不会吧，您还会在乎钱……

山（捂住脸，悲愤的挥手）：主要就不是钱的问题，都是尽义务的事嘛，主要是……伤自尊啊，太伤自尊了……

记(看到山内先生非常激动，记者有意识的叉开了话题)：我记得您上面提到了史克威尔。您对这个软件公司怎么看？

山：忘恩负义！小人！流氓！提他我都觉得特难受，呸呸呸！其实我觉得他比那个搞家电的家伙更流氓，你别看我现在拿他没什么办法，其实我对他非常反感，要是没我他史克威尔能有今天吗？我现在是虎落平阳被犬欺。

记：但是现在业界普遍认为史克威尔的动向至关重要，您觉得史克威尔会不会对游戏方糖感兴趣呢？

山(沉思)：我不知道。但我听人家说那个坂口博信很喜欢喝黑咖啡，我想他应该喜欢方糖吧。

记：非常谢谢您接受采访！您今天非常坦诚！

山：我以一个游戏机商人的良心保证，我今天说的话是我实实在在的一番肺腑啊！！

记：确实能感受到！非常感谢！再见！

山(意犹未尽的)：再见！

以上是游通社特约无厘头记者SAYONARA为您独家报导！本次专访纯属虚构，如有调侃绝无恶意！任天堂拥趸们如有任何砖头，鸡蛋，番茄，花瓶，砍刀等物想送给本记者的请一并寄往游通社幕后黑手MADJOJO处。再次感谢！！(JOJO：我可没叫你写成这样，我看SAYONARA你是嫌命长了，等着吧……)

本栏目登载文字不代表编辑部观点。



三国的真相

万世虚名骂关羽

文/非天工作室

一部《三国演义》教了很多人,也害了很多人,明明是小说,很多人偏偏不把它当小说读,而是当历史读。KOEI的《三国志》系列,虽然标榜为“志”,其实基本还是以演义为蓝本,这从人物参数上面可以很清楚地看出来。日本“龙”曾经做过一本《三国正史》,那才是真正还历史以本来面目——可惜历史和历史游戏完全是两码事,一板一眼照正史来,读《三国志》就行了,玩什么游戏啊?所以那款东东的游戏性真是一级……一级的次呦。

还是让我们在游戏外,利用文字来还历史一个本来面目吧。要了解真实的三国历史,就必须去读陈寿的《三国志》,再配合以裴松之搜集各地逸文为之做的疏,以及《后汉书》和《晋书》这两部正史的部分篇章。从中我们可以看出,从民间文学一直到小说《三国演义》,对历史上的人物做了很大幅度的加工和修改,使得部分英雄变恶贼、恶贼变贤臣,庸人化天才、天才化白痴。将演义和正史对照来读,真能吓你一大跟头。那么,咱们首先把高高在上,受到中国人很长时间当无所不能的神来膜拜,当仁智忠义的英雄来崇敬的关老二,洗干净他身上的油彩,好好来嘲笑一番。

渔阳三挝,裸衣骂关

一挝鼓,骂一声,关羽你个匹夫。
大草包,享盛名,象首牲摆了猪。
且待我,裸衣骂,把尔臭史托出。
尔本是,一流氓,杀了人避在远途。
走到那,涿郡时,遇着了刘先主。
恩义结,如兄弟,起兵保那皇图。
汜水关,斩华雄,名传了千古。
其实是,孙文台,他打的此虎。
虎牢关,战吕布,弟兄们奋武。
也都是,说书的,无事里生糊涂。
你只是,一弓手,没多少功夫。
酿两天,存三日,充什么陈醋!

二挝鼓,骂两声,关羽你个土狗。
忠不忠,义不义,说什么汉寿!
等玄德,镇徐州,你做了留守。
与曹合,击吕布,求一个美娇羞。
秦宜禄,有好妻,请赐了咱有。
曹丞相,不应允,就记恶在心头。
曹刘恶,起兵来,皇叔就遁走。
提起那,桃园义,你心底就无有。
约土山,降了曹,保住了汝首。
说什么,为救嫂,是说书人胡诌。
白马坡,立大功,还有那延津口。
史书上,记得清,你不过插一手。
便算是,民间言,仗马快斩了敌头。
刺颜良,赤兔功,尔不过一草寇。
为玄德,欲招呼,可怜了文丑。
绕水行,被赶上,一刀劈在脑后。
全无仁,更无德,千古也蒙羞。
不仰天,不体地,白读了《春秋》!
过五关,斩六将,兜圈子乱走。
全都是,无影事,把热心凉透!

三挝鼓,骂三声,关羽你个软蛋。
智不智,勇不勇,白吃的干饭!
烧赤壁,遁华容,你在哪厢观看?
念旧恩,纵放曹,虚无事成美谈。
镇荆州,破联盟,搞遭了局面。
说什么,虎的女,不照镜子看看。
甘兴霸,隔江望,你不敢下滩。
关羽濑,这个名,笑到人肝儿颤。
鲁子敬,单刀会,吓得尔腿软。
割两郡,给东吴,才誊出手北战。
围樊城,攻不下,伯宁是好汉。
淹七军,天作恶,凭甚把功劳算?
刮骨疗,是胡扯,且饮酒做笑谭。
中了箭,动不得,那才是真案。
徐公明,不念私,呼大兄多凄惨。
兵直入,破连营,大军早溃散。
白衣渡,断了后,逃得多混乱。
荆州士,多离心,竟让人家书传。
守无门,走无路,被吴把头砍。
这样将,有何能,谁说会谋算?
尔头颅,传千里,有什么喜欢。
杀一个,鲁莽将,孙权也笨蛋。
骂毕了,尔一生,哭世人无眼。
今的人,读小说,把史实来错乱!

仿弥正平裸衣击鼓骂曹的文体，先痛骂一番关羽，相信读过正史的读者，一定已经拍案称快了——没读过也不要紧，等我慢慢解来。

首先，不能不承认，关羽的武力应该是很高的，当时所谓"万人敌"是也。考据汉代还没有长柄刀，所以青龙偃月那种东西，应该是后世的瞎编乱造。关羽使用的武器，大概出不了长矛、马槊、汉戟，或者是短柄环首刀。但是，武力高并不象演义中所描绘的，对战争胜负能够起到很大作用。演义中往往是两阵对开，各出一将单挑，赢方挥旗掩杀，先胜一阵。稍微懂点军事的朋友，都知道这完全是胡扯八咧。

演义中几乎每仗必有单挑，而《三国志》上所记载的可以确定的单挑，总数目也不过三五回，还基本上都是和参与者个人英雄主义倾向分不开的。将领凭借较量个人武力来推动战斗的胜利，这是野蛮时代的战争方式。而中国自从车战退离了历史舞台，孙武、吴起等军事家开始驱动步兵方阵，通过诡道来夺取胜利以后，单挑的旧俗就已经只存在部分莽夫的意识中了。

到了汉末三国时代，将领个人的好武力，在战场上只可能起到两种作用：一，是率先冲入敌阵，砍翻大纛几面，夺槊数条，以振奋本军的士气；二，是训练并统领一支禁卫部队，来保护主君家族或者指挥中心——典韦、许褚，以及长坂坡救阿斗以前的赵云，就都是做这份很有前途的职业。

其实关羽也是这类人物，当保镖没说的，够勇，可是当大将就完全不行。如果按照正史来设计关羽的数值，就大致应该是：武力九十几，统率五十几，政治五十几，智谋五十几，忠义八十几，魅力六十几。

关羽和张飞都是从起兵就跟着刘备的心腹将领，"恩若兄弟"——注意，仅仅是"若"，史书上也并没有桃园结义这种浪漫主义故事的记载。正史上在关羽传记中第一次提到的大事，是刘备和曹操合力围吕布于下邳前后发生的。可以说，在这以前，关羽没有什么大的功绩可资记录。什么"温酒斩华雄"、"三英战吕布"，全都是没影的事儿。华雄，史书上记载是被孙坚在阳人聚干掉的。而著名的不公平对战（三挑一）现场虎牢关，在今天的河南荥阳西汜水镇，汉代叫虎牢，唐代改名汜水关（想必演义中的华雄，是时空错乱跑到唐朝去才被斩杀的，哈哈）。在历史上，虽然诸侯合兵讨董，但除去孙坚、曹操、王匡等几部人马还进攻过几回外，大多在河南周围屯兵观望，根本不可能合力在虎牢关前与董卓军恶战。何况，就算按照演义来讲，三打一才赶跑了吕布，不知道有什么可炫耀的？

拉回来说，刘备和曹操合力围吕布于下邳的时候，关羽曾经向曹操请求一件事情。什么事呢？原来吕布麾下将领秦宜禄的老婆长得非常美貌，先前刘备和吕布一主一客共居徐州时，关羽想必是见过这位美妇人，垂涎不已，所以趁此机会，向曹操请求，城破以后，把这个妇人赏了给他。曹操一口答应。可是关羽缺个心眼，没看出来曹操也是好色之徒，他不该请求了一遍又一遍，三番两次请曹操不要忘了承诺。这一来，曹操起了疑心："这个妇人果真如此漂亮吗？"于是，下邳城破以后，曹操命令捉了秦宜禄的老婆先送来让他自己瞧瞧，这一瞧不打紧，曹操立刻就心旌摇摇，全都忘记了对关羽的承诺，把这妇人自己留下了——直恨得关羽牙痒痒的。

说句题外话，这位二婚妇人还给曹操带来个拖油瓶儿子，就是后来的魏国骁骑将军秦朗。此人演义中露过一面，在司马懿麾下为将，被诸葛亮识破司马懿诈降之计，将计就计，前来接应的秦朗死于乱军之中。其实历史上的秦朗，一度征讨过来犯的鲜卑，又和燕王曹宇等共同执政，在曹爽和司马懿辅政前，可谓是魏国最炙手可热的人物之一。

回过头来再说关羽。刘备逃出许昌，袭杀车胄，再占徐州，派关羽守下邳城，代理太守职务。不久，曹操大军来攻，刘备败走，关羽则被擒了。这里没有什么屯土山约三事，什么忠义护嫂的感人事迹，史书上很简单的一句话——"曹公禽羽以归，拜为偏将军，礼之甚厚"。是不是关羽贪生怕死，自己降了，谁也不知道。

曹操待关羽不错，还给他请了个汉寿亭侯的爵位。演义中说，曹操把寿亭侯的印信送给关羽，关羽看了不高兴，非要在前面添上一个"汉"字，以表示"降汉不降曹"。这就是小说家的想当然了。所谓亭侯，是汉代列侯的一种，上面还有乡侯和县侯，就是把一县、一乡或者一亭（低级行政单位）作为某侯爵的食邑（部分税收归此侯）。比如吕布封温侯，温县在司隶河内郡；蜀国马忠封博阳亭侯，博阳在豫州汝南郡。注意，诸葛亮是武乡侯，武乡是县，在徐州琅琊郡，所以他是县侯不是乡侯。汉寿是荆州武陵郡的一个亭名，所以应该是汉寿·亭侯，而不是汉·寿亭侯。

再往后，就是千古传扬的"斩颜良，诛文丑"了。《魏书》中记载："绍遣郭图、淳于琼、颜良攻东郡太守刘延于白马，绍引兵至黎阳，将渡河。夏四月，公北救延。"这时候，荀攸献计，先假装渡河之后袁军后路，吸引袁军西进，然后精兵奇袭白马。颜良果然中计，仓促应战，曹操"使张辽、关羽前登，击破，斩良"——没有说谁杀的颜良。《蜀书》中倒是坐实了关羽的这一功劳："羽望见良麾盖，策马刺良于万众之中，斩其首还，绍诸将莫能当者，遂解白马围"。此仗胜利，全靠荀攸的献计和曹操的决断，而关羽不过执行者之一，仗着武艺高强，取得敌将首级而已，这只能说关羽的是骁将，却根本无法证明他是大将之才。

接着，战场转移到了延津南。曹操解鞍下马以骄敌，抛弃辎重以诱敌，"绍骑将文丑与刘备将五六千骑前后至"，"时骑不满六百，遂纵兵击，大破之，斩丑"。根本没提有关羽的功劳。按照《蜀书》中的记载，关羽是在斩了颜良以后，就立刻逃归刘备的。

就算从演义来看，斩颜良是仗着马快，出其不意，刺颜良于马下（注意，演义照抄了史书上的一个"刺"字，似乎关羽自己也没料到赤兔跑得那么快，还来不及举刀，只好用刀头来刺了），诛文丑也是马快，文丑准备不及，只好绕河而走，结果被赶上，"脑后一刀"。这样看起来，关羽全是靠的偷袭，要说真有功劳，也是赤兔马的功劳，他不过到地方了挥挥兵器，简单就赢，算哪门子好汉？

再下来，是"过五关，斩六将"，先不提这六位所谓的曹营名将，基本上全是架空人物，天晓得什么角色（就象演义中的长坂坡救阿斗，说赵云杀死曹营名将多少多少名，结果没有几个以前露过一面，也不知道曹营哪来这么多名将），这五关的地理位置，就编得莫名其妙。关羽从许都出来，第一站是东岭关，在汉代的地图上查来查去，完全找不到，八成是个虚构的地名。第二站是洛阳，洛阳在许都西北数百里处，不知道关羽要到河北的袁绍阵营中去找刘备，干嘛先往西走？第三站汜水关，也是就唐代的虎牢关，在洛阳东南——他又走回来了。第四站荥阳，就在汜水边上；最后一站黄河渡口，黄河渡口多了，谁知道是哪一个。总之，关羽不着急去找刘备，反而先往西北方去游览了一番，杀了几个无名下将，然后回来炫耀说我这一路走得多么多么辛苦……

史书上根本没有也不可能有这一段，按常理揣度，也当然完全不可能，除非——关羽真的是天字第一号路痴。

（待续）

怪味TOP TEN

责编/DRAGON

DRAGON在TV游戏圈闯荡了大约十多年,从FC时代就陷入游戏的"诱惑"而进入这个"离奇的世界"不能自拔,当然也有幸看到听到这十几年圈内的"故事"呢。别看十多亿同胞中我们的同好只有一点点,但游戏圈还是很健全呢,什么人什么事都有,现在阅读本文的朋友想必也是如此感受吧!现在我们就看看到目前为止风行于我们圈内的传闻……

1 魂斗罗——隐藏版面



不用多说了!绝对的国内TV游戏圈传闻顶峰之作!!在国内到目前为止仍然有数个版本在流传,前几天过春节两个表弟还为此争论得面红耳赤。而流传的数个版本中最"脍炙人口"的版本是——水下八关,具体的内容想必朋友们都会倒背如流。其实现在追究起来,还是因为游戏中的BUG让"别有用心"的人有机可乘呢。

2 坦克大战——有最终BOSS



"知道吗?!坦克大战在一百五十关有最终BOSS,有四个基地那么大,四个方向同时开炮,简直太难打了,目前都没有人能打过去!……"也不知道为什么这个传闻会流传甚广,可能是当时大家都在玩这个游戏,但是却没有出现过ENDING,所以喜欢善始善终的国人们自自然然的接受了这个"自定义"的结尾。

3 最终幻想Ⅶ——艾娅丽丝可以复活

流传时间不长但是最具可信度的传闻。其实这也得考虑到当时的形势——大家才结束SFC多结局RPG的时代,而且穿山过海的陆行鸟都可以培养出来,谁也保不齐会出现潜海的大脚鸟。再加上高手们当时也都在寻找解救的办法,再有就是游戏玩家内心深处也不希望这位女主角这么丧失生命,于是乎在如此"温床"般的环境内,传闻便流传开去。

4 生化危机2——3D豪鬼出战僵尸

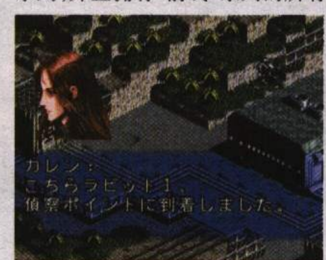
一切一切的开始就是因为日本TV游戏权威刊物上刊登了一张图片。图片上面是用专业处理软件修改过的,一个"街头霸王EX"中的豪鬼正在"生化危机2"的场景中用波动拳攻击僵尸,稍微懂得一点日文的朋友都会在阅读边上的附属文字后明白这只是搞笑的作品,但是传闻还是如潮水一般流传出来。等明白人听到后,想出来澄清时,谣言的效果已经达到了顶峰的程度,于是明白人就被嘲笑成"傻瓜"了。

5 光明力量2古代封印——使用魔王军

呵呵……现在想起来这件事,还是觉得大家能使此传闻流传的原因,是因为当时游戏中使用的都完全是正义的角色……当然还有一种理论化的说法,他们认为这一传闻之所以流传,是因为游戏的完成度达到一定的水品后会出现全BOSS战斗模式,而传闻说"完成度达到满分就可以启动使用魔王军的程序",所以这是一个可信度极高并且有事实为依据的传闻。

6 前线任务——拯救主人公的恋人

现在是传闻受害者给大家现身说法。DRAGON痴迷于"前线"系列,并且拥有"前线"系列的所有正版软件呦!当初玩前线一代的时候,有不少人对我说可以在医院追踪那一关用主人公追上逃跑的急救车,而车上就是被敌人捕获的主人公的女朋友!于是DRAGON就拼命的尝试,一次又一次的实验,最后的结果不用多说了,看着被击溃的敌人救护车,哭……



7 火焰之纹章 圣战系谱——十二件圣武器入手

这绝对是非"纹章"迷之间的传闻,只要是认真进行过游戏的玩家都知道这是根本不可能的!不过这一传闻却曾经流行过很长时间,我也听过不止三、五次,这说明在玩"纹章"但玩不下去的朋友还是大有人在呢……毕竟这是战棋SLG的顶峰之作,不是对这一系列有绝对耐心的朋友,是很难从中找到乐趣的。



8 鬼屋2——达到分数可出现一代

当初DC版登场以前流行于国内游戏专卖店的风闻而且传言之人一口咬定消息完全正确(现在想想传假消息的人都说自己是正确的),乍一听高兴得我们决定买"鬼屋2"的众编辑喜上眉梢!拿到盘后在家刻苦练习,和兄弟们最后做到最难的难度都可以不续而一次穿版,结果发现离那个人所说的分数还差一位数!!

9 FFT——公主可以不死

现在你一听,肯定会说:"谁说的,谁说的!!完全是不可能的吗!!!"但是在FFT大家刚刚穿版一次以后,这一传闻简直就像水银泻地般不停地攻击每个FFT玩家的心。其实现在想想,致使传闻流行的原因就是因为FFT太像"皇家骑士团2"了,当初"皇家骑士团2"不就是可以让女性角色(主角的姐姐)活下来而改变剧情的发展吗!

10 仙剑奇侠传——游戏中林月如拯救法

既然有TV游戏版,既然电子游戏与电脑游戏是相通的,既然在国内那么有名,那么这个传闻也可以出现在这里了。具体的内容大家都清楚得不能在清楚了,据说通过修改工具而得到游戏时得不到的东西。如果你可以在正常游戏时得到这个道具,那么就可以在游戏中直接救活林月如,并且带着她一同进行后面的冒险活动!

广州意翔电子

欢迎浏览我们的网站,您会有意想不到的惊喜!

Http://www.myx-games.com

E-mail:myx@myx-games.com

专业经营:PS、PSⅡ、PC、DC、GB 各种游戏主机、配件、及电脑周边产品.

热门推介:

- DC-光头改机 IC
- DC-退堂枪
- DC-振动方向盘
- DC-可连接上网的 4M 记忆卡
- DC-内置振动手制(各色)

隆重推出:

PC USB 振动手制

公司地址:广州市先烈东路 190 号粤海凯旋大厦 1308 室
联系电话:020-87254096 87253717
联系人:江小姐、马小姐 邮编:510500

南太门市部:广州市西堤二马路 8 号南太日用品市场 A118 档
电 话:020-81858642 邮编:510140

天河门市部:广州市天河石牌西路 550 号新概念电脑城二楼中央柜台 邮编:510630

哈尔滨 游戏服饰专卖店 腾达

欢迎访问本公司网站:http://tdga.8u8.com,本站以最快的方式向广大玩友提供最新的游戏服信息。

超新登场:

99 真草薙京:外衣+内衣+裤子+手套+裤链=420 元
99K'上衣+裤子+项链=360 元(皮版)
草雉京:(矢吹真吾)上衣+马夹+内衣+裤子+手套+头带=400 元
八神庵:上衣+衬衫+裤子+项链=380 元
特瑞:上衣+裤子+手套+帽子+内衣=320 元

特价推出全皮版:

98 草雉京:上衣+马夹+内衣+裤子+手套+头带=450 元
98 八神:上衣+衬衫+裤子+项链=420 元
火神大衣 250 元/件 八神大衣 250 元/件 特瑞大衣 250 元/件
斯科尔:上衣+内衣+裤子+项链=460 元
斯科尔舞会服装:上衣+裤子=420 元
塞法:大衣+内衣+裤子=400 元
莉诺亚:上衣+内衣+护腕+项链=380 元

99 真草雉京裤链:60 元/条
99 真草雉京手套:35 元/副
99 草雉京裤子:120 元/条
99 真草雉京内衣:120 元/件
K'项链 35 元/条
HOT 项链 35 元/条
谢庭锋项链 35 元/条
K'裤子 160 元/条
八神裤子 85 元/条
七枷社裤子 85 元/条
全勋裤子 120 元/条
外国僵魔鬼面具 60 元
魔鬼皮带 80 元/条

便利的网上购物敬请关注:http://tdga.8u8.com

克里丝:上衣+内衣+裤子+项链+护腕=280 元
98 罗伯特:上衣+裤子=260 元
七枷社:上衣+裤子+背带=280 元
学生装(立领装):上衣+裤子=240 元

斯科尔项链 10 元/条(特价) 戒指 40 元/个
莉诺娅项链 80 元/条
HOT 教跳舞 VCD 80 元/套(包括滑步、特技)
HOT 肥裤子 80 元/条(颜色全)
HOT 写真集 50 元/本(品种多)

女神异闻录:

周防达哉:上衣+裤子=260 元
荣吉:上衣+裤子=260 元

草雉京领标:10 元/对 草雉头带:20 元 98 草雉京皮手套:80 元
特瑞帽子:35 元 八神项链:35 元 HOT 明信片:50 元/套
HOT 头巾:35 元 HOT 背带裤:160 元/条(颜色全)

特价推出格斗王胸章:包括草京、八神、心跳纪念品、幽游白书、各种漫画主人公等 25 元/个
特价推出 HOT 钥匙链包括:TONY 安、文熙俊、李在元、张佑赫、KANG TA 每 25 元/个
特价推出 HOT 项链包括:95 年标志和 98 年标志 TONY 安、文熙俊、李在元、张佑赫、KANG TA。

HOT 最新动态敬请关注:http://tdga.8u8.com

HOT 幸福黑底白边大衣 160 元/件
HOT 四件套:银灰马夹+外白短袖+内黄长袖+肥裤子=300 元
HOT2000 北京演唱会出场服:西服+衬衫+领带+裤子=380 元(we are future)
HOT 套服:西服+裤子=300 元
迈克尔·杰克逊吉隆坡演唱会演出服:上衣+裤子=400 元

本店服装颜色齐全,品种多样,玩友有特殊要求,本店还可订做,保证忠于原版,本店同时提供大量鬼服和大量演出服。而且本店商品均向有关部门申请保险,如有邮购丢失现象均可索赔。(注:如邮购请将身高、体重、腰围、胸围写清楚,均写净量尺寸,把自己的联系电话写上,一定把字迹写清楚,索取 2000 年最新游戏服饰相片及详细资料每份 15 元,千万不要错过机会)。

本广告长年有效。

地址:哈尔滨市南岗区学府路 51 号服装城 2 楼精品 20 号 邮编:150080
收款及联系人:杜幽幽 联系电话:(晚)0451-6670072
批发专线:013904646351 OICQ:15162584
e-mail:dladm@263.net http://tdga.8u8.com

Gnet 新亚智乐电子实业有限公司

www.chinagnet.com

中国专业游戏网

新亚网上邮购商城隆重开张!!!

新亚公司面向全国经销商批发 TV GAME 游戏产品,主要包括:

PS、PSone、PS2、DC、GAMEBOY、SNK、WS、16 位 SEGA 等游戏主机及其周边配件,并批发各类原版盘及游戏精品、饰物,欢迎各地经销商与我们联系、洽谈,我们将在每个城市地区选择一独家代理。

广州联系电话:020-81851337 81861313 传真:81900258
联系人:熊先生 手机:13016088135
地址:西堤二马路 8 号南太工业品市场 A1 门市部

北京联系电话:010-65924082 传真:010-65958264
地址:北京朝外头条甲 93 瑞丰大厦 103 室

香港联系电话:00852-22648532 传真:00852-22648570
地址:九龙旺角弥敦道 582-592 号信和中心 701 室

E-mail: game@chinagnet.com

重庆仙童电玩

XianTong

PS 碟 4.50 元/张

DC 碟 7.00 元/张

5 张起邮,免邮费

商品目录、免费索取,你也可参考其它广告目录进行选购。本店决不出售翻版机和更换光驱的主机本店精修各种游戏机及其光驱,收费便宜。

邮购地址:重庆市渝中区新华路 273 号
(电话:023-63727308)
邮编:400010 传真:023-63727308
收信(款)人:仙童电玩

沈阳金利达游戏批发中心

批发、零售、邮购、维修

邮购(收款)地址:沈阳市和平区胜利南街 59 号　收款人:马宏杰　邮编:110001

为答谢广大朋友长期支持与关怀,本店各种游戏机,游戏机配件及软件,价格大幅调整,以回报朋友们的厚爱,欢迎来电咨询和免费索取 PSⅡ、PS、DC、SS、VCD、CD、日剧目录。(索取目录请自备回程信封和邮票)

好消息: 本中心长年招收维修 PS,SS 机学员,包教包会并为学员提供以下服务:①免费赠送教材一套。②免费回答外地学员的各种提问。③提供各种维修配件(价格教材内详)。外地邮购教材 68 元/本免邮费。招收及维修咨询电话:024—23510278

土星金碟目录　每片 4 元　邮费一律 15 元(未标明的为 1CD)　购买时请写几项备选,以便及时寄到

照片世家 /真实的理由
病院 /宇宙冒险
育成 /VG 女子格斗
摇动的心 /YO NO
刺客 /心跳回忆对战方块
失忆少女 3CD /三个维京人
新闻女郎 /少女俱乐部
飞鸟 12% /月花雾幻谭
新世纪 EVA 麻将 /另一个回忆
麻将学园 /音速之翼
魔法学园 LVNAR /花式滑雪
创造球会Ⅱ /冒险话剧
夏日餐厅 /青海来的女孩
格兰蒂亚图书馆 /G 点射击
真暗麻衣 /饿狼传说
越南战役 /深海恐惧
法国世界杯 /幸存者
华丽击坠王 /喜欢
D 之食卓 /1945(1&11)
热血亲子 /NOON(对打)
战国传说 /梦游美国
樱花大战(蒸气篇)
铁拳对钢拳(对打)
龙珠 11 /97NBA
魔域战士 /生化危机
龙珠真武斗传
守护英雄 /斗士历史
战区 51 /XMAN 对街霸
光明与黑暗被阻击的神子
拉力赛完美版
洛克人 /格兰蒂亚

白发魔女 /超时空要塞
破坏城市 /病毒
恶魔全书 /孔明传
机械人大战 F(完结篇)
真女神转生 /F1 赛车
盗墓者 /育成足球
银河之星 /大牌
新海底军舰 /恶魔城
围棋 /蚂蚁大冒险
魔法神剑 /神秘医院
炼金术士 /机动战士
人神大战 /LVNAR2
顽强机械人格斗
暴龙 /89ROCKMAN
疯狂赛车 /冒险话剧
光明力量王都巨神
XMAN 超人 /Q 版街霸
魔法女巫Ⅱ /生与死
命令与征服 /吞食天地
沙罗曼蛇三 /炸弹人
苍穹红莲队 /飞翔格斗
武士道列传 /桌球
首领峰 /96 格斗王
死亡之屋 /海底大战
魔域战士 3 /大航海时代Ⅱ
98NBA /风云再起
街霸Ⅱ /饿狼传说
ROX 方块 /97 拳王
怪物农场 /仙剑奇侠传
精灵王纪传 /龙与地下城
电梯大盗 /梦幻 I&Ⅱ

太平洋之岚 /魔导物语
坦克大战 /战国风云
电影版街霸 /天下制霸
三国英杰传 /公主的王冠
大战略 /梦幻模拟战Ⅴ
98FIFA /夜之真实
魔剑美神 /飞鸟 120%
雷霆战机 /世界英雄
模拟城市 2000
龙之力量 I&Ⅱ /索尼克
恋之魔法学园生活
异域巴洛克 /鲁帮三世
恶魔战士Ⅱ /英雄志愿
大航海时代外传
爆钓日本列岛 /白物语
银河战机 /提督决断Ⅱ
太空 DJ /电脑工场
剑上的微笑 /无人岛物语
斩红郎无双剑 /彩京
樱通信 /杀戮警狮
泡泡龙 3 /魔兽争霸
格兰蒂亚图书馆
仙窟活龙在战 /天草
红色青春 /破坏之王
三国志Ⅴ /恋爱物语
机动战舰 /电脑天使
七风岛物语 /斗神传
愉快的仲夏夜 /EVE
樱花大战 I&Ⅱ
刑事 /银河公主传说
樱花大战之通信俱乐部

Q 版赛车 /梦幻 3&4
古伦的咖啡厅 /小魔女
宇宙探险 /攻击苏联
银河之星Ⅰ /骨头先生
桃太郎道中记
远方传说 /豪血寺一族
模拟动物园 /黑之断章
亚鲁巴战记 /心跳回忆Ⅱ
信长之野望天翔记
太阳神剑Ⅱ /钢铁世纪战
幻想水浒传 /钢铁的女友
公主传说 /警察传说
梦幻之星合集 /恸哭
伊苏全集 /青色宝贝
宇宙梦幻 /格斗家五
J 联盟 /警察的故事
黑暗追踪者 /泡泡龙
足球 RPG /眼镜合集
毕业旅行 /摇动的心
少年军团 /天外魔镜
魔岛俱乐部 /猎人Ⅱ
轮舞曲 /三个维京人
蜡笔女神 /花组方块
十项全能 /王国传说
时空游侠 /恶魔战士三
空战 /东京番外地
深夜入梦 /育成棒球
制服传说 /卡片召唤师
职业摔角 /悠久幻想曲
千年帝国之兴亡
节奏小子 /诞生 C

钟表骑士 /魔女赌场
三国志 4 /械机人大战 F
烈岛振撼 /育成赛马
电脑战机 /岸湾
紫炎龙 /野战棒球
皇国浪漫 /魔幻邪影
GOGO 足球 /电梯工人
重装机兵 /侏罗纪公园
战士传说 /全日本博击
昆虫行动 /游戏青春
水浒天导 108 星
幽灵 /蝙蝠侠与罗宾
愿与你相逢 /飞龙 11
SUPER 格斗 /救火奇兵
FIFA98 /火热火热 7
性感沙罗漫蛇 //小双侠
月花雾幻传 /老狼大冒险
金田少年事件事
速攻生徒会 /新海湾战争
政界立志传 /黑暗救世主
新世纪福音战士
电梯大战 2 /伊苏合集 1
98 足球俱乐部
VG97 足球 /游戏天国
海底军舰 /武术家族
生存的理由 /宇宙战舰
玩具兔 2 /实战麻将
恶魔大富翁 /地狱神拳
银河英雄传说
心跳回忆永在你身边
爆烈猎人 1 /桌球 2

机动战舰大和号
真人快打完美版
世界英雄 /斩魔超奥义
夏色麻将 /琳达Ⅲ
龙珠之传大传说
麻将道场破 /DX 格斗
斗龙传说 /神凰拳
基连野望攻略指南书
恋爱的故事
月下摇篮曲
VG98 足球
Q 版 VR 战士 /新忍传
青春的光辉 /VR 赛车
南岛大冒险 /电车 GOGO
侦探物语 /真人快打 4
飞龙 RPG /信长一将星录
超级赌场 /人造人间
魔法少女 /空牙外传
UNO DX /机车警察
火凤凰 /新闻女郎 2
少年街霸Ⅰ /女忍者捕猎物贴
大航空时代 /VG96 足球
M 君告诉你 /超真实棒球
头文字 D /家族格斗
机车Ⅲ /炸弹人
漫画对街霸
水濑大冒险
97 世界杯 /反射对战
异形 /银河少女警察
皇家骑士团Ⅰ /1ER 03
琉璃色之雪 /超级大战略

魔法骑士 /太阁立志传Ⅱ
逆鳞弹 /NOON
失落的古代文明
真实的要求 /沙丘
旅立之诗 /春风战队
欢迎到咖啡屋Ⅱ
圣诞节Ⅲ /3D 索尼克
极上 Q 版沙罗曼蛇
荒野大镖客 /VR 方程赛车
灰水晶传说 /黑色战机
米老鼠唐老鸭
NBACAM /七喜小子
卡普空 3 号 /街霸方块
棉花小魔女 1 /VR 战士 1
荒野之风 /蚯蚓战士 2
X－日本 /忍者查查丸
世加三四郎 /DX 格斗
花样滑雪 /摇滚乔尼
战场的狼 /光明圣柜
双打坦克大战 /DOOM
皇家骑士团 2 /水浒传
庆应游戏击队 /GT24
炎之射手 /红头仔
格斗之蛇 /豪血寺一族
少年街霸 1 /大地女神
心跳方块对战 /侍魂
特搜机动队 /G 世纪
高达 /刺客(枪版)
风水先生 /快打旋风
乌鸦 /邪神降临
罗媚斗 /七星斗神

女神骑士团
樱桃小丸子 /大富豪 2
座仓坦克 /特种部队
育成赛车 /其实 RPG
杀人出租车
实况沙罗曼蛇
模拟赛车 /模拟公园
大海战 /索尼克合集
恶魔 /VR 坦克大战
惑星强袭 /钢铁灵域
立体个人足球
奇稻田秘闻录
忍空 /鬼马小精灵
宇宙巡航 /飞龙 1
WWT 真人摔跤
雀帝 /极品飞车 2
太郎丸 /真人心跳回忆
CUBE /97 首都高速
梦幻模拟战 4
龙之心之魔法
重装机器人大战
假面人大作战
坂本龙马 /骏才赛马
第一公墓 /怀旧合集 2
爆笑艳园 /皇龙三国志
人生俱场 2 /钻石全集
神秘世界 /快乐兵峰
练习序曲 /96 冰球
真实世界 /暴力摩托
零式格斗 /炸弹人世界
剑与魔杖 /闪光铁枪

本中心招收维修索尼 PS, SS 及其它游戏机学员,包教包会,详情电话联系:013940454528

邮购(收款)地址:沈阳市和平区胜利南街 59 号,收款人:马宏杰,邮编:110001
电话(传真):024—23510278　批发专线(仅限批发):013940454528
乘车路线:北站乘 216 路,602 路,203 路到沈阳站或南一马路下车,胜利大街南行 300 米道东南昌中学旁边
本店有专业人员维修 PS,SS 机,速度快,价格廉。

成都火星电玩

邮购地址:成都市建设路邮局 5A－199 信箱　肖忠发
邮编:610051　电话:(028)3360988

PS 游戏节目大集合(5 元/片,邮费 15 元,不论多少,邮购请注明游戏编号)

PS 节目表

2 刀魂
8 武士道烈传
10 古墓丽影一代(盗墓者)
12 阿兰多
16 沙丘三代(命令与征服)
20 雷电风暴
22 首领蜂
26 太空战士七代
28 秦始(中文版)
30 三国志－吞食天地
32 女神异闻录
34 行???格斗(TOTAL NO.2)
36 三国志五代(中文版)
46 太空战士战略版
48 战船
52 街霸 EX(立体街霸)
54 1945
58 三国无双
60 太阁立志传 2
62 少年街霸 2
64 大航海时代外传
72 恶魔城
80 时空枪手
82 山脊赛车 3 代
84 三国孔明传
88 正义之纹章 2
92 生化危机
108 新机器人大战
114 王牌空战 2
116 96 拳王
120 铁拳 2
128 超时空要塞
142 梦幻模拟战 1＋2
148 雷电 DX
154 热血亲子
158 街霸方块
162 越南战役
166 斗神传 3
168 蝙蝠侠
170 妖精战士
172 妖精战士 2
174 洛克人 X4
178 攻壳机动队
182 心跳的回忆
184 侏罗纪公园 2(失落的世界)
186 X2 战机
188 龙珠 GT
196 魔兽争霸
216 龙之战士 3
222 身体危机
232 阿拉丁
234 前线任务 2
236 圣天空战记
238 生化危机特别版(2CD)
240 皇家骑士团 2
242 漫画英雄
244 攻击苏联
248 海底大战争
250 钢铁风云
256 滑雪 2
258 鬼斩忍法贴
300 杀戮夜魔
314 红色警报(2CD)
320 兽化格斗
322 钟楼惊魂 2
326 格斗力量
328 古惑狼 2
332 水上电单车 2
334 古墓丽影 2(盗墓者)
338 独臂擎天
342 神秘医院(2CD)
358 毁灭公爵(三维过关)
374 生化危机 2(2CD)
376 风之古罗亚(风之少年)
378 前线任务－命之决择
380 侍魂四－天草降临
382 陆行鸟之不可思议迷宫
394 GT 赛车
396 电车 GO
400 魔术草蜢
402 F1 方程式赛车
406 宿命传说
408 街霸合集(2CD)
412 苍穹红莲队－黄武出击
414 立体炸弹人
416 响尾蛇 2
422 NBA 强力灌篮 3
424 异度装甲(2CD)
426 疯狂电单车
430 魔托车大赛
432 卡通赛车 3
434 电子宠物
436 X－MEN 对街霸(格斗)
438 天诛(三维动作冒险)
444 黑暗追踪者
454 信长之野望－战国群雄传
458 湾岸赛车
462 武士道之刃 2(可联网)
464 生与死
466 小双侠
470 组合战斗
474 钟楼－幽灵之手
478 昆虫骑士
480 铁鹰战士(可联网)
484 电流棒
486 龙珠 Z
488 太空战士Ⅴ
490 凝望骑士
492 暗黑破坏神(恐惧)
494 少年军团
498 极品飞车 3
500 白发魔女
502 四人大冒险
510 铁拳 3
512 心跳的回忆 2－爱之彩歌
516 寄生前夜(2CD)
518 侍魂－剑客指南书
522 修罗之门
526BLASTO
528 新世纪钢铁女朋友(2CD)
532 水浒传天导 108 星
538 沙丘(2CD)
556 超级魂斗罗
560 危机四伏
562 热血牛仔
566 牛仔巴布
568 GT 赛车 1
574 生化战士
576 雷鸟Ⅴ
578 魔术草蜢 3
582 烹调大师
584 台球
588 围棋
592 97 拳皇
594 实况世界杯
598 银河英雄传
600 银河之星 2(2CD)
602 双界仪(3CD)
604 荒野之枪
610 练金术
612 危城
620 新模拟城市
622 口袋战士
624 日本列岛钓鱼
626 火爆霹雳车
628 火爆霹雳车
644 兵蜂
646 油轮危机(危机碎拳)
648 骰子战斗(中文版)
650 幻想大陆战记
652 爆走传说
660 彩京 5 代－太阳表决
664 南梦宫合集(霸王之大陆)
666 武藏传
672 最后一滴血(2CD)
674 刻命馆真章
680 燃烧战车(合金装备)2CD
686 星海传说(3CD)
688 私立学园(2CD)
690 爆走兄弟
692 3D 台球
700 SD 高达
702 南梦宫枪卡
704 泡泡龙 4 代
706 陷井枪手
708 炸弹人赛车
710 主题医院
726 卡迪亚风暴
734 朱红霞
736 铙梦－火星之记忆
740 击落王时代
742 未来警察
744 天九格斗(90 特攻队)
746 海洋大冒险
748 魔鬼电单车 2
772 魂斗罗 2
774 RPG 工具
776 元朝秘史
780 第五元素
784 侏罗纪公园 2(加强版)
788 CAPCOM 合集－魔界村
798 恋爱候补生
808 乱马
832 南梦宫合集 2
844 三国志六代
848 泰坦尼克号
860 CAPCOM3
862 格兰岛大冒险
864 鬼魂力量 2
872 三国志 2
874 幻想水浒传
876 1945 二代
884 魔剑美神
886 名将(无敌队长)
894 魔域小战士
898 亚沙拉传说
900 雷努机兵(2CD)
908 雷霆机兵
912 恶魔战士
920 古惑狼 3
924 高达百科全书
928 CAPCOM 合集－孤高英雄
932 拉力赛车 2
934 世界杯足球加强版－胜利足球
(加强版－40 个国家队)
952 武戏(武术)
954 神龙传(R 血统)
964 古墓丽影 3(盗墓者)
966 宾尼兔
970 CAPCOM 合集 5(格斗家们)
972 虎胆龙威四
974 蚂蚁历险记
982 足球自由人(NAMCO 公司出品)
984 一对一篮球
988 蜥蜴人世界(2CD)
996 超时空之旅
1000 山脊赛车四代(R4 赛车)
1002 波波克罗斯语
1004 玉茧物语
1006 大战略
1010 尖峰战士(快刀)
1024 夺宝奇兵
1028 炸弹人合集
1036 机械人大战 F
1054 欧亚快车杀人游戏(4CD)
1056 幻想水浒传 2
1058 神佑擂台
1062 练金术士 2
1064 高达反击战
1078 无尽的兵器(2CD)
1080 大号篮球
1082 凝望骑士 R
1084 少年街霸 3
1090 陆行鸟不可思议迷宫(2CD)
思议之迷宫(2CD)
1096 10 方块
1104 幻影堕天使
1108 漫画英雄对街霸
1110 桃太郎道中记
1112 兽化格斗 2 代
1116 文字二代
1118 超时空之旅
1126 头文字 D
1156 梦幻模拟战 4＋5
1158 极度深寒(2CD)
1160 封神领域
1178 幽灵山庄
1180 天空之镇魂歌
1192 维新之岚
1210 智勇双雄(枪神)
1222 太空战士 8 代(4CD)
1224 信长之野望武将风云录
1238 足球经理
1244 跳舞王
1246 天诛－忍凯旋
1248 月华剑士(SNK 公司)
1250 空军指挥
1252 怪物农场
1274 梦幻少女
1296 飞机锦标赛
1298 猫侍(3CD)
1300 吸血鬼传说
1304 极品飞车 4
1308 太空战士六代
1320 雅典娜(3CD)
1330 全球力量－新战斗国家
1332 火魅子传－恋解(3CD)
1338 蜥蜴人世界
1340 电车 GO(前进)!2 代
1346 陆行鸟赛跑
1352 米奇老鼠－俄罗斯方块
1356 98 拳皇(SNK 公司)
1358 罗刹之剑
1376 浪漫传说－开拓者 2
1378 蚯蚓战士 2
1380 星星拆楼(上帝也疯狂)
1382 爆发
1386 信长之野望
1394 绝地风暴
1396 战斗 5 合 1
1398 战斗 6 合 1
1410 机器人大战 F 完结
1414 心跳回忆 3
旅立之诗(2CD)
1422 米老鼠冒险
1424 99 泡泡龙
1426 时之道标
1430 真女神传生(3CD)
1438 滴血街头
1440 A 列车计划
1462 古惑狼三合一
1470 西游记
1472 生存(3CD)
1476 KONAME 公司游戏精选集
1492 幽灵古塔
1496 王牌空战 3(2CD)
1498 超时空要塞(2CD)
1500 银河之星 2(3CD)
1504 银河英雄传说(2CD)
1520 雅帕图直升机
1528 灵魂偷窃者
1552 跨过我的尸体
1560 饿狼传说(三维版)
1562 女神异闻录 2
1564 格兰地亚传说(2CD)
1566 合金装备(燃烧战车)
完全版(3CD)－KONAME 出品
1574 私立学园 2
1576 99 足球经理
1578 车神
1582 恐龙危机(CAPCOM 公司)
1584 魔剑美神 2
1592 失落的古代文明 2
1594 病毒
1602 圣剑传说
1626 重装机兵 2
1668 僵尸杀手
1672 SD 高达 G 世纪(2CD)
1682 武当剑
1690 七秘馆
1706 太阁立志传 3
1714 水印之书
1720 鬼魂力量 3－爱与邪恶
1722 谜之少年 3CD
1728 超时空要塞 2
1734 李小龙
1738 沙漠之狐
1742 99 蜥蜴人(2CD)
1746 前线任务 3
1748 实况足球 4－胜利 11 人
1750 魔鬼电单车 3 代
1752 徐徐大作战
1776 信长之野望－烈风传
1802 生化危机 3
1804 NBA 篮球 2000(运动)
1816 足球经理 2000
(电子世界)(模拟经营)
1826 装甲骑兵－钢铁的军势
1828 昆虫大决战
1830 超能力大战 2
1846 雷神之锤 2
1864 JOJO 奇妙冒险
1872 食豆世界
1878 三国志Ⅵ加强版
1882 燃烧战车特别版
1884 RPG 三合一(水浒传,
前线任务 2,皇家骑士团)
1886 炸弹人合集
1888 格斗 3 合 1(X－MEN
对街霸 EX,毒蛇格斗)
1890 怒道领峰二合一
1896 99 方程式赛车(赛车)
1898 古惑狼赛车
1916 格斗 3 合 1－死亡地
区,98 拳皇,真人快手打)
1918 格斗 2 合 1－街霸
3,街霸 EX PLUSA
1924 沉默爆破手
1930 妖精战士 3
1954 时空之旅
1978 玩具大兵 2
1982 超级玛莉
1990 天诛忍百旋
1992 漫画英雄对 CAPCOM
2014 阿兰多拉 2
2018 超时空之轮 2 代
2036 沙丘 2000
2038 NBA2000
2044 彩虹战队
2060 洛克人 5 代
2070 心跳回忆 2
2072 鬼魂力量外传
2086 盗墓者 4
2098 勇者屠龙(2CD)
2100 龙骑士(4CD)
2104 大航海时代 4 代
2110 吉它手－疯狂的黎明
2122 洛克人 6 代
2126 苍魔灯
2132 GT 赛车 2(正式版)2CD
2136 十项全能运动 2000 年
2138 僵尸猎人
2140 寄生前夜 2(2CD)
2142 格斗力量 2
2144 暴走传说 2
2146 高达莎(2CD)
2148 牧场物语
2158 陆行鸟
2162 街霸 EX2(立体街霸 2)
2164 侍魂剑客异闻录
2168 NBA 剑风帖(2CD)
2170 北欧女神(2CD)
2174 鬼眼城
2222 午夜列
2226 生化危机射击版
2232 重扣手 NBA 篮球
2234 波波物语 2
2244 吉田之野望
2248 浪漫冒险潭
2250 特种部队
2272 战斧
2276 飞龙 1＋2
2286 坠天使降临
2288 虎胆龙威
2326 赌神 2000
2330 指比赛马
2344 心跳回忆五
2374 怪物农场
2378 圣灵机
2388 极品飞车 5
2406 EVE(3CD)
2456 龙骑士四
2462 勇者传说
2482 机器人大战 α(阿尔发)
2488 星界之纹章
2490 样拷夜魔
2508 桃太郎
2532 星星拆楼 3 代
2536 实况 J 联盟
2538 徐徐大作战
2540 女神异闻录－罚
2542 攻略指
2550 超时空要塞加强版
2558 太空战士 9 代
2566 蚯蚓战士
2584 漫画英雄对战
2606 高达 GF(4CD)
2616 实况足球 5 代
2518 勇者斗恶龙 7
2634 自由人足球 2
2636 天诛 4
2640 恐龙 2
2646 足球经理 2
2652 天诛中文版
2654 寄生前夜中文
2662 幻想水浒外传
2664 太空战 4,5,6 合集
2682 青之六号
2694 神来
2732 美国大兵 2
2760 盗墓者五
2772 古惑狼 4
2852 卡通猫与古惑鼠
2856 玩具兵之勇者
2862 射雕英雄传
2864 幽灵剑客
2868 洛克人 5
2870 永恒传说
2872 米老鼠跳舞
2874 阿拉神灯
2894 RPG 创作室 4

成都火星电玩

日本游戏机及配件卡通 VCD、CD 大集合　寻求各地经销商　批发热线:(028)3360988
欢迎浏览中国火星游戏网 WWW. marsgame. com(新闻、邮购、时时更新)　电子邮件:marsgame@263. net

本部电脑管理，万无一失，全年邮购无一投诉，质优、快速、专业的服务定能让你满意。邮购价：VCD4 元/张，音乐 CD8 元/张。邮费 15 元（无论多少）
邮购地址：成都市建设路邮局 5A-199 信箱　肖忠发（收）　邮编：610051　门市部地址：成都市磨子桥成都新世纪电脑城四楼 D136　门市部电话：028-5230945　邮购查询热线:028-3360988　批发热线:013908178022(仅限批发)　广州联系电话:020-81874316　手机:013060627673　联系人:谭先生

日本名卡通动画精选(一)　特价:4 元/片,邮费 15 元(无论多少)继续提供 VCD 补单服务,补齐您 VCD 残缺部分,价格,邮费不变　(仅限邮购)

- 男儿当入樽珍藏版 2CD
- 非常偶像 KEY 10CD
- JOJO 冒险 3CD
- 新 JOJO 冒险 3CD
- W-无尽华尔兹 2CD
- 高达 G 17CD
- W 高达 TV 版 17CD
- 高达 08MS 小队 6CD
- 高达 0080 3CD
- 高达 0083 6CD
- 高达 Z 17CD
- 高达 ZZ 16CD
- 高达 X 17CD
- 高达 F91 2CD
- 高达逆袭夏亚 2CD
- 高达 0079OVA 9CD
- 高达 079TV 16CD
- MS08 小队(电) 1CD
- A 高达 7CD
- SD 高达 G 世 1CD
- V 高达 TV 版 17CD
- MS08 小队米兰传说 1CD
- 蓝色高达 1CD
- 蓝色高达 TV 版 10CD
- 高达 0083(剧) 2CD
- 机动梦日记 1CD
- 高达 MTV 1CD
- 高达 W 战争回忆录 4CD
- 不可思议游戏 TV 19CD
- 不可思议游戏(剧) 2CD
- 不可思议游戏延续篇 6CD
- 饿狼传说(剧) 4CD
- 橙路(剧) 2CD
- 橙路(TV) 24CD
- 大运动会 6CD
- 暗黑破坏神 3CD
- 天空之城 2CD
- 怪医秦博士千喜版 2CD
- 怪医秦博士 1CD
- DNA2 5CD
- 甲龙传说 1CD
- 城猎-天才教授 2CD
- 城猎-爱与连发枪 2CD
- 城猎-百万美金 1CD
- 城猎-海滩之战 1CD
- 城猎-便衣女警 2CD
- 99 城市猎人 2CD
- 樱花大战 25CD
- 新樱花大战 4CD
- 樱花大战 TV 版 25CD
- 碧奇云-兰色种子 13CD
- 万能文化猫娘 6CD
- 幽游白书(剧) 2CD
- 幽游白书(TV) 38CD
- 幽游白书(电) 1CD
- 电影少女 3CD
- X 战记 2CD
- 卒业 4CD
- 卒业圣罗 V 1CD
- 风魔小次郎 6CD
- 真孔雀王 2CD
- 孔雀王 2 3CD
- 圣子到 BOY 12CD
- 天地无用(TV) 8CD
- 天地无用(剧) 2CD
- 天地无用完結篇 2CD
- 超-可有记得爱 2CD
- 超时空要塞加强版 4CD
- 超时空要塞 2 3CD
- 超时空要塞(TV) 12CD
- 超时空尼古斯军团 1CD
- 超空吸血鬼子兵 1CD
- 超时空要塞歌集 1CD
- 超时空要塞 D7OVA 4CD
- 超时空要塞 D7 1CD
- 超时空 7TV 13CD
- 超时空要塞 7(第二部) 11CD
- 龙珠 Z 之冥界超激战 1CD
- 龙珠 Z 银河最强战士 1CD
- 龙猫 2CD
- 斗神传 2CD
- 百变狸猫 2CD
- 圣传 2CD
- 我的爱神 3CD
- 幸运 Q 版我的爱神 6CD
- 风之谷 2CD
- 3*3 只眼(一) 4CD
- 3*3 只眼(二) 3CD
- 霸王大系之龙骑士 6CD
- 魔法提琴手 1CD
- 魔女宅急变 2CD
- 魔剑美神 2CD
- 秀逗魔道士第一部 9CD
- 秀逗魔道士第二部 13CD
- 秀逗魔道士第三部 9CD
- 秀逗魔道士第二卷 2CD
- 阿尔斯兰战记 4CD
- 相聚一刻 TV 32CD
- 相聚一刻岛外篇 1CD
- 新世纪福音战士 TV 13CD
- 新世纪剧场版 4CD
- 超魔神英雄传 25CD
- 浪客剑心特别版 1CD
- 浪客剑心 TV 版 40CD
- 浪客剑心剧场版 2CD
- 浪客剑心追忆篇 4CD
- 浪客剑心未放映之秘藏 1CD
- 浪客剑心-逆刃刀 2CD
- 浪客剑心-明治剑客 1CD
- 罗德岛战记 6CD
- 新罗德岛战记 9CD
- 宫崎峻 MTV 1CD
- 攻克机动队剧 2CD
- 攻克机动队 M66 1CD
- 绀碧之舰队 2CD
- 少女革命 TV 13CD
- 少女革命剧 2CD
- 天空战记 3CD
- 北斗之拳 2CD
- 强殖装甲 6CD
- 口袋宠物小精灵 11CD
- 宠物小精逆袭灵 2CD
- 宠物小精灵爆诞 2CD
- 皮卡丘的寒假 1CD
- 铁拳 1*2 2CD
- 工立宇宙军 2CD
- 银河英雄剧场版 2CD
- 银河英雄 TV 55CD
- 银英外传白银之谷 2CD
- 银英外传黄金之翼 1CD
- 银英英雄传说 2CD
- 银英外传螺迷宫 7CD
- 银英传千亿之星 6CD
- 银英外传反叛者 2CD
- 银英战国群雄 TV 18CD
- 魔法骑士特别版 2CD
- 魔法骑士 TV 7CD
- 97 拳王攻略 2CD
- 98 拳王攻略 1CD
- 99 拳王攻略 1CD
- 2000 拳王 1CD
- 吸血姬美夕剧 2CD
- 新吸血美夕 TV 12CD
- 锈梦 1CD
- 侍魂破天降魔之章 1CD
- 侍魂斩魔传 2CD
- 猫眼 4CD
- 宇宙骑士 TV 16CD
- 宇宙骑士 2 3CD
- 真女神转生 2CD
- 幽灵公主 2CD
- 去吧,稳中乒团 9CD
- 圣斗士真紅少年 1CD
- 圣斗士最终战士 1CD
- 圣斗士黄金苹果 1CD
- 圣斗士海皇篇 5CD
- 圣斗士 TV 25CD
- 圣斗士-BTX 9CD
- 圣斗士北欧篇 9CD
- 圣斗士神与神激战 1CD
- 金田一少年杀戮钳碧岛 2CD
- 杀人嫌疑犯 1CD
- 金田一人偶世界 5CD
- 金田一七赖美雪之杀人事件 1CD
- 金田一神秘马戏团 1CD
- 金田一飞弹机关屋杀人事件 3CD
- 岁月童画 2CD
- 卡通 MTV 精选 1 1CD
- 卡通 MTV 精选 2 1CD
- 卡通 MTV 精选 3 1CD
- 卡通 MTV 精选 4 1CD
- 生化危机 2 攻略 1CD
- 魔鬼天使战警 3CD
- 魔法少年 1CD
- 黄昏酒店 2CD
- 魔法少女诞生 2CD
- 学园争操团 16CD
- 稻中卓球部 7CD
- 无限地带 5CD
- 愿望之翼 3CD
- 听到涛声 1CD
- 太空战士 8 代 CG 1CD
- 太空战士 9 代 G 1CD
- 太空战士八 MTV 1CD
- 青之六号 4CD
- 五星物语 1CD
- 樱花之花组 2CD
- 鬼神童子 1CD
- 精灵使/杀人课 1/2CD
- 世界末日 2CD
- 饿沙罗鬼 13CD
- 巴别二世 4CD
- 地狱侦探团(白色猎人) 9CD
- AD 警察 3CD
- 记忆(大友克洋) 2CD
- 独裁者 2CD
- 十兵卫 5CD
- 头文字 D 14CD
- 倒凶十将传 3CD
- 火宵之月 2CD
- 电脑战记 3CD
- 封神演义 9CD
- 人鱼之伤 1CD
- 炎之记忆 2CD
- 午夜之眼 2CD
- 恶男杰特 9CD
- 星方天使 6CD
- 能量宝石 1CD
- 神秘世界 4CD
- 钢铁新世纪 4CD
- 女恶魔人 8CD
- 新吹波糖危机 7CD
- 飞龙战士 1CD
- 守护月天 11CD
- 守护月天 OVA 3CD
- 艾狄龙 7CD
- 史巴斯 1-2-3 2CD
- 高智能赛车 2CD
- BATTLE MAMN 1CD
- 最游记 13CD
- 灵魂力量 9CD
- 超神姬 1CD
- 迷宫物语 1CD
- 课长王子 1CD
- 履影紫光 1CD
- 妖精战士完 9CD
- 地裂 1CD
- 库洛魔发使 12CD
- 库洛魔法使(剧) 2CD
- 库洛魔法使第二部 12CD
- 生化危机 3 恐龙危机 CG 1CD
- 生化危机 2CD
- 宝魔猎人 3CD
- 秘警探险 4CD
- 花样男子 1CD
- 流星花园 18CD
- 老人与 Z 2CD
- 我是大哥大 6CD
- 网络战士 3CD
- 神秘机械女神 3CD
- 足球小将 5CD
- 沙罗曼蛇 2CD
- 装甲骑兵 3CD
- 刻之大地 3CD
- 恋爱世紀(剧) 2CD
- 闪电霹雳车 4CD
- 通灵公主 6CD
- 恐怖宠物店 4CD
- 勇者王 17CD
- 勇者王剧 2CD
- 武神传说 3CD
- 众神的黄昏 1CD
- 电脑刑事档案 3CD
- 神剑传 2CD
- 网中之鱼 1CD
- 龙骑士 4CD
- 亚里安 2CD
- 时空传抄 6CD
- 变色龙 3CD
- 乱马 1/2 2CD
- 乱马 1/2 热斗篇(第一部) 6CD
- (第二部) 7CD
- (第三部) 7CD
- (第四部) 7CD
- (第五部) 7CD
- (第六部) 7CD
- 新乱马 OVA 3CD
- 快乐方程式 1CD
- 天空艾斯加利尼 13CD
- 塞冷前线 1CD
- 车神传说 2CD
- 快刀乱麻 1CD
- 亚里沙 2CD
- 幽幻怪社 2CD
- 战国魔神 13CD
- 圣露米学院 2CD
- 天使禁猎区 3CD
- 消防的故事 1CD
- 钓鱼武状元 9CD
- 爆笑吸血鬼 3CD
- 奥美帝/刀魄 2/2CD
- 天城奇兵/A 计划 2/1CD
- 魔神 B-G-O 6CD
- 星际争霸战 6CD
- 松本零士 6CD
- 女神候补生 6CD
- 钢铁天使 9CD
- 安琪莉可 1CD
- 伊甸少年 5CD
- 杰克侦探 1CD
- 魔法使/默士录 3/1CD
- 钢铁神兵 7CD
- 飞天紅猪侠 2CD
- 神风怪盗 4CD
- 鲁邦暗杀指念 2CD
- 黄金宝贝 3CD
- 黄龙之耳 1CD
- 兽战士 9CD
- 特搜机动队 3CD
- 冒险少女拉打亚 2CD
- GS 美神剧 1CD
- GS 美神 TV 版 15CD
- 真三一万能侠 7CD
- 魔术师奥梵 9CD
- 魔术师第二部 12CD
- 力古师托宇宙战记 6CD
- VISTOR(访问者) 3CD
- EAT MAN(食人、铁男) 6CD
- 海贼王 9CD
- 魔装机神 11CD
- 宇宙海贼-莱茵皇金 3CD
- 光明战士-阿基拉 2CD
- 重战机 2CD
- 重战机 TV 版 18CD
- 街霸 2.5 2/5CD
- 街霸(TV) 14CD
- 街霸 OVA 4CD
- 棒球英豪-大学物语 2CD
- 最后冠军 3CD
- 棒球英豪 TV 34CD
- 福星小子圣水奇缘 2CD
- 福星小子爱星之恋 2CD
- 福星小子情侣乐天 2CD
- 福星小子求你说声我爱你 2CD
- 福星小子鬼姬传说 2CD
- 绝爱 OVA 版 3CD
- 绝爱 1CD
- 东京巴比伦 1CD
- 走向心灵 7CD
- 快乐蒸气探团 1CD
- 银河少女警察 1CD
- 铃声 LAIN 5CD
- 新世纪龙之牙登场 1CD
- 地狱先生 神眉 1CD
- 地狱先生恐怖新学期 1CD
- 地狱先生(TV) 16CD
- 白色十字架(剧) 2CD
- 柯南-两大杀人事件 2CD
- 柯南-引爆摩天楼 2CD
- 柯南-黑暗组织女子 2CD
- 柯南-14 番目 2CD
- 柯南(TV) 14CD
- 柯南-世纪末魔术师 2CD
- 青山岗昌短篇缘 1CD
- 柯南-意味深长的音乐盒 2CD
- 柯南 8 代 11CD
- 柯南毛利小五郎 2CD
- 柯南第十位乘客 2CD
- 柯南超級杀人计划 2CD
- 柯南-阿兰的初步推理 CD
- 柯南-黑天使的翅膀 2CD
- 柯南-本万刑事之恋爱物语 2CD
- 柯南-瞳孔中的暗杀者 2CD
- 柯南-卡拉 OK 厅杀人事件 1CD
- 柯南-流浪画家杀人事件 1CD
- 柯南-江户川柯南诱拐事件 1CD
- 柯南-奇怪的寻人事件 1CD
- 柯南-太顺利的推理 1CD
- 柯南-爱犬约翰杀人事件 1CD
- 真假人质绑架案 1CD
- 乱马 1/2(TV 版) 6CD
- 最游戏记 TV 版 11CD
- 星界之纹章 7CD
- 星界之战旗 5CD
- 琥珀之追击(剧) 1CD
- 风之名仗 2CD
- 勇者斗恶龙 10CD
- 破邪大星 3CD
- 南海奇皇 5CD
- 麻木之部屋 2CD
- 机动战舰 9CD
- 机动战舰(剧) 2CD
- 火魅子传 6CD
- GTO 动画版(日语发音) 20CD
- 剑风传奇(烙印战士) 13CD
- 水晶国传说 2CD
- 水晶国传说 OVA 3CD
- 学校幽灵 6CD
- 烈火之炎 14CD
- 青涩宝贝 12CD
- 枪神/影技 13/3CD
- 伤追人/八云立 5/2CD
- 梦幻骑士龙之宝玉 5CD
- 魔法阵都市(TV) 11CD
- 光之帆 2CD
- 课本没教的事 2CD
- 恶魔战士 4CD
- 飞越颠峰 3CD
- 眼镜蛇(哥布拉) 2CD
- 七都市物语 1CD
- 逮捕令 TV 4CD
- 逮捕令剧 2CD
- 阳光普照 1CD
- 兽兵卫 2CD
- 六神魔合体 2CD
- 传说巨神 4CD
- 银河星传说 2CD
- 雷朋三世爱情篇 2CD
- 雷朋三世辞书库 2CD
- 雷朋三世危机一发 2CD
- 翼天使之声 6CD
- 超兽传说 2CD
- 高立的世界 13CD
- 高立的世界 2 12CD
- 黄金战士 6CD
- D4 公主 4CD
- 秘境探险 2CD
- 机械女神 9CD
- 无休战将 6CD
- 高校职光战士 1CD
- 雷电 X 1CD
- 圣兽机 1CD
- 北长 1CD
- 苍之流星 3CD
- 创世纪战士 3CD
- 幻魔大战 2CD
- 杀人机器 1CD
- 时空之旅 2CD
- 救命樽 1CD
- 极黑之翼 1CD
- 反黑风暴 2CD
- 伴龙少女 2CD
- 美幸不可思议之国 1CD
- 乐胜 1CD
- 金星战记 2CD
- 咒语鬼精灵 1CD
- 柔之道番外篇 1CD
- 柔之道奥篇 2CD
- 雌威队 2CD
- 八云立外传 2CD
- 虚界之魔兽 5CD
- 午限风情 9CD
- EX DW 杀手 1CD
- 漫游记 5CD
- 亚历山大战记 7CD
- 银装骑攻队 5CD
- 天使宝贝蛋 9CD
- 超入学园 2CD
- 冷面魅影 5CD
- 依熊 2CD
- 人形草纸 6CD
- 东邪西毒 4CD
- 天国女神 1CD
- 小女孩的玩具 16CD
- 铠传 1CD
- 新世纪 GPX TV 13CD
- 新世纪 GPX(剧) 4CD
- 新世纪 GPX 完结篇 4CD
- 太空漫游者 1CD
- 乱战突破 2CD
- 快感指令 15CD
- 街霸 5TV 7CD
- 游戏王 5CD
- 毁灭 2CD
- 乐感 1CD
- 变形金刚(电影版) 2CD
- 间之楔 2CD
- 漫画英雄 2CD
- 纯情房东俏房客 8CD
- 美少女刑事 2CD
- 犬夜叉 1CD
- 卡片召唤师 1CD
- 铁拳浪子 4CD
- 中华一番 11CD
- 掌上妖女 2CD
- 命运之子 4CD
- 人狼 2CD
- 月影兰 7CD
- 被封印的卡片 2CD
- 头文字 D 剧场版 2CD

日本卡通电玩音乐 CD 大集合(注: 8 元/张邮费 15 元(无论多少) 1 个编号是一张,如 GGG-006-008 表示为 3CD 一套)

黄金动画系列:

- GGG-001 超时空要塞 7-实况演唱会
- GGG-002 时空要塞 7ACOUSTIC FIRE
- GGG-003 攻壳机动队
- GGG-004 DRAGON BALL 七龙珠最强之道
- GGG-005 日本卡通主题歌集
- GGG-006-008 银河英雄传第三期 3CD
- GGG-009-010 DRAGON BALL Z 七龙珠(2CD)
- GGG-011 天空战记原声带 VOL. 1
- GGG-012 新世纪福音战士特别纪念版
- GGG-013 新古灵精怪(橙路)钢琴演奏集
- GGG-014 魔法骑士歌唱精选集
- GGG-015 逮捕令 TV 版原声
- GGG-016 机动战舰原声集
- GGG-017 神秘之世界音乐篇 1
- GGG-018 神秘之世界音乐篇 2
- GGG-019 天空战记原声带 VOL. 2
- GGG-020 天空战记原声带 VOL. 3
- GGG-021 神秘之世界交响组曲
- GGG-022 97 卡通主题歌精选集 VOL. 1
- GGG-023 97 城市猎人主题歌集
- GGG-024 金田一少年之事件簿原声集
- GGG-025 闪电霹雳车 SAGA 原声合辑 3
- GGG-026 闪电霹雳车 SAGA 原声合辑 4
- GGG-027 神秘之世界 2
- GGG-028 新世纪福音战士剧场版 DEATH 篇
- GGG-029 梦幻游戏歌唱总动员
- GGG-030 97 卡通主题歌精选 2
- GGG-031 97 卡通主题歌精选集 VOL. 3
- GGG-032 新天地无用音乐篇 VOL. 1
- GGG-033 天地无用剧场版
- GGG-034 神剑闯江湖原声合集
- GGG-035 神剑闯江湖未收录集
- GGG-036 魔法公主电影原声集
- GGG-037 97 女神事务所-单曲精选
- GGG-038 97 卡通主题歌精选
- GGG-039 电影少女-原声集
- GGG-040 电影少女-印象集
- GGG-041 美少女战士 R
- GGG-042 美少女战士 S-音乐精选
- GGG-043 新世纪 EVA 剧场版-真心对你
- GGG-044 新天地无用-音乐篇 2
- GGG-045 名侦探柯南-主题歌集
- GGG-046 梦幻游戏第二部 VOL. 1
- GGG-047 梦幻游戏第二部 VOL. 2
- GGG-048 新世纪 EVA-RERAIN
- GGG-050 闪电霹雳车 SAGA/精选集
- GGG-051 魔法骑士 OVA 原声集
- GGG-052-053 新世纪 EVA-交响乐
- GGG-054 超时空要塞 7/OVA 原声集
- GGG-055 超时空要塞 7 98 单曲精选
- GGG-056 超时空要塞 7 /ENGLISH
- GGG-057 机械女神主题歌集
- GGG-058 神剑闯江湖原声集合 4
- GGG-059-060 非常偶像 KEY/主题歌集
- GGG-061 吸血姬美夕 TV 版主题歌
- GGG-062 下级生/MELODY
- GGG-063 梦幻游戏第二部音曲体系统 3
- GGG-064 神剑闯江湖/主题歌大集合
- GGG-065 偶像防卫队/歌唱大集合
- GGG-066 98 日本卡通票选排行榜 VOL. 1
- GGG-067-070 女神事务所卡拉 OK 大全集(2CD)
- GGG-071 沉默之舰队原声集
- GGG-072 名侦探柯南主题歌集 2
- GGG-073 天空战记
- GGG-074 魔法骑士/OVA 原声集
- GGG-075 万能文化猫娘 TV 版歌唱集 1
- GGG-076 万能文化猫娘 TV 版歌唱集 2
- GGG-077 幽游白书歌唱大集合
- GGG-078 宫崎骏作品精华集 VOL. 1
- GGG-079 宫崎骏作品精华集 VOL. 2
- GGG-080 北斗神拳主题歌集
- GGG-081 新机动战记/OVA 主题歌集
- GGG-082 机械女神主题歌集 VOL. 2
- GGG-083 神剑闯江湖维新志士镇魂歌
- GGG-084 魔法少女歌唱大集合
- GGG-085 宫崎骏作品精华集 OVL. 3
- GGG-087 MAZE★爆热时空剧场
- GGG-088 梦幻游戏第二部音般体系
- GGG-089 98 年票选排行榜 VOL. 2
- GGG-090 少女革命/绝对进化革命前夜
- GGG-093 罗德岛战记 TV 版英雄骑士
- GGG-094 魔法阵都市 TV 版主题歌集
- GGG-095 魔法公主交响组曲
- GGG-096 魔法英雄传单曲精选集
- GGG-097 神剑闯江湖/歌唱集 VOL. 2
- GGG-098 梦幻游戏/OVL 歌唱精选集
- GGG-099 女神事务所
- GGG-100 宝宝日记主题歌集
- GGG-105 樱大战-桜花绚烂光录音馆
- GGG-142 2000 日本卡通票选排行榜 1
- GGG-143 名侦探柯南单曲大集合
- GGG-144 彼男彼女的故事
- GGG-147 2000 日本卡通票选排行榜 2
- GGG-148 库洛魔法使主题曲 VOL. 1
- GGG-180 圣斗士 BTX
- GGG-201 99 日本卡通单曲 VOL. 3
- GGG-225 GUNDAM SINGES HISTORY

黄金系列:

- GA-001 灌篮高手 TV 版歌曲大全集
- GA-002 灌篮高手 95 电影版
- GA-003 女神事务所歌唱大全集
- GA-004 福星小子 TV 版大全集
- GA-005 福星小子剧场版大全集
- GA-006 相聚一刻 TV 版主题歌大全集
- GA-009 蜡笔小新精选集 2
- GA-010 相聚一刻剧场版大全集
- GA-012 超时空要塞加强版原声带 2
- GA-013 幽游白书歌唱精选集
- GA-014 美少女战士精选集 1
- GA-015 美少女战士精选集 2
- GA-016 乱马 1/2 精选合集 VOL. 1
- GA-017 乱马 1/2 精选合集 VOL. 2
- GA-018 魔法骑士 SONG BOOK
- GA-019 魔法骑士主题歌集
- GA-020 闪电霹雳车主题歌集
- GA-021 闪电霹雳车唱精选集 1
- GA-022 闪电霹雳车歌唱精选集 2
- GA-023 闪电霹雳车 TV 版主题歌集
- GA-024 闪电霹雳车 TV 版 BGM 集
- GA-025 城市小飞女
- GA-027 日本畅销卡通主题歌大全集 2
- GA-028 天空战记主题歌精选集
- GA-029 古灵精怪(橙路)主题歌集
- GA-030 古灵精怪(橙路)单曲精选集
- GA-031 乱马 1/2DOCO 精选集
- GA-032 乱马 1/2 音乐的铁人
- GA-033 幽游白书 SUPER COVERS
- GA-034 魔法骑士原声精选合集
- GA-035 逮捕令原声精选合集
- GA-036 SECOND IRE
- GA-037 超时空加强版 FOR FANS ONLY
- GA-038 不思议游戏单曲精选集
- GA-039 城市猎人精选合集
- GA-042 城市猎人特别版电影原声带
- GA-043 古灵精怪(橙路)原声带
- GA-044 攻壳机动队电影原声带
- GA-045 魔法骑士 SANGBOOK2
- GA-046 圣斗士星矢精选合集
- GA-047 银河英雄传说精选合集
- GA-048 罗德岛战记精选合集
- GA-049 新吸血美姬精选合集
- GA-051 樱桃小丸子原声精选
- GA-052 久石让作品精选合集
- GA-053 电视卡通主题歌总动员 1
- GA-054 电视卡通主题歌总动员 2
- GA-055 七龙珠 Z. 18. 1/2 特别篇
- GA-056 圣斗士星矢 1996 歌唱精选集
- GA-057 新机动战记 VOL. 2
- GA-058 泡泡糖危机精选合集
- GA-059 灌篮高手主题歌插曲总动员
- GA-060 不可思议游戏-青龙逆袭篇
- GA-061 美少女战士主题歌精选集
- GA-062 新机动战记 VOL. 1
- GA-063 新机动战记 VOL. 2
- GA-064 新世纪 EVA VOL. 1
- GA-065 新世纪 EVA VOL. 2
- GA-066 天地无用剧场版 IN LOVE
- GA-067 超时空 TV 版主题歌插曲总集
- GA-068 96 日本卡通主题歌总集 1
- GA-070 新机动战记 W VOL. 4
- GA-071 新世纪 EVA VOL. 3
- GA-072 96 日本卡通主题歌总动员 2
- GA-073 96 日本卡通主题歌总动员 3
- GA-074 电视卡通主题歌精华总动员 3
- GA-075 神剑闯江湖原声合集 1
- GA-076 神剑闯江湖歌唱集
- GA-078 鬼神童子 ZENKI 歌唱精选集 2
- GA-079 闪电霹雳车 SAGA 原声合集
- GA-080 三国志-英雄的黎明原声合集
- GA-081 三国志-长江的燃烧原声合集
- GA-082 96 年日本上榜通主题歌总动员 4
- GA-083 天地无用 IN LIVE96 巡回演出
- GA-084 X 原声合集
- GA-085&96 主题歌集选排行榜
- GA-086 秀逗魔道士主题歌精选 1
- GA-087 秀逗魔道士主题歌精选 2
- GA-088 新古灵精怪(橙路)映像纪念集
- GA-089 美少女战士主题歌精华集
- GA-090 机动战士 MSOB 小队
- GA-092 闪电霹雳车 SAGA 原声合集 2
- GA-093-094 闪电霹雳车主题歌选 2CD
- GA-095 天地无用鬼之圣诞节之夜
- GA-096 美少女战士圣诞节
- GA-097 幽游白书交响乐曲精选集 2
- GA-098 神剑闯江湖原声合集 2
- GA-099 新古灵精怪(橙路)主题歌集

电玩天地系列:

- A&G-001 樱花大战
- A&G-002 侍魂 4 天草降临
- A&G-003-005 纯爱手札电玩精选 2
- A&G-006 纯爱手札歌曲精华篇 3
- A&G-007-010 太空战士 7 代(4 片套装)
- A&G-011 新超级机器人大战
- A&G-012 纯爱手札-藤崎诗织
- A&G-013 纯爱手札-原声集 4
- A&G-014-015 樱大战蒸气蓄音馆
- A&G-016 纯爱手札 MIDI 音乐集 1
- A&G-017 纯爱手札 MIDI 音乐集 2
- A&G-018-019 纯爱手札歌曲精华 4
- A&G-020-021 97 格斗天王
- A&G-022 电玩音乐精选合集
- A&G-023 超级机器人大战
- A&G-024 樱花大战之实况录音盘
- A&G-025 超级机器人大战 F 原声集
- A&G-026-027 太空战士外传
- A&G-028-030 复活邪神外传
- A&G-031 太空战士 7-重奏版
- A&G-032 青涩之恋夏季实况演唱会
- A&G-033-034 异域神兵原声集
- A&G-035 攻壳机动队 PS 版原声集
- A&G-036 侍魂/NERGERO64 原声集
- A&G-037 樱花大战 2 歌谣全集
- A&G-038-039 寄生虫都市原声集
- A&G-040 双界仪原声集
- A&G-041 超级机器人大战 完结篇
- A&G-042-043 樱花大战蒸气蓄音馆
- A&G-044-045 超级机器人大战歌集

日本动画卡通 系列:

- SM-036 橙路 LOVING HEART
- SM-037 橙路 SINGING HEART
- SM-058 橙路 SOUND COLOR3
- SM-070 亚吉拉
- SM-202 宫崎骏作有华集
- SM-214 罗德岛战记/吟诗人记忆
- SM-215 超时空要塞
- SM-219 宫崎俊作品精华集
- SM-270 太空战士
- SM-275-277 超时空 THE COMPLETE
- SM-320 幽游白书交响乐曲选
- SM-348 诱惑 OVA 主题歌集
- SM-350 DNA2
- SM-358 逮捕
- SM-375-376 97 最新主题歌集
- SM-379 妖子 2
- SM-381 超时空要塞 VOL. 1
- SM-382 三只眼-圣魔传说
- SM-383 GS 美神原声带
- SM-390 超时空要塞 VOL. 2
- SM-391 超时空要塞 VOL. 3
- SM-396 快打旋风 TV 版主题歌集
- SM-397 灌篮高手 93-96 年主题歌集
- SM-398 幽游白书
- SM-399 机动战士 V

声优系列:

- SB-022 声优歌唱大集合
- SB-026 高桥洋子新世纪 EVA 礼赞篇
- SS-001-005 圣斗士星矢(5CD)
- KMA-012 超时空要塞精选
- KMA-094&机动战士主题歌集
- KMA-132 电视卡通主题歌精选集 7
- KMA-140 浪客剑心
- KMA-049 H2 棒球英豪
- KMA-133 圣行太保
- JZ-087 古灵精怪(橙路)精选
- JZ-088 新机动战记精选
- JZ-89 幽灵公主(魔法公主)
- JZ-90 心跳的回忆精选
- JZ-091 幽游白书精选
- JZ-092 99 年最新卡通主题歌精选 3
- JZ-093 99 最新卡通主题歌精选 2
- G&M-1001 生化危机 2 原声集

长荣公司产品:

一番卡通系列:

- S1 机动战士钢弹第 08MS 小队
- 124 机动武斗传(G-GUMDAM FIGHT ROUNDS)
- AS-994 万能文化猫娘
- AS-979 头文字 D
- AS-1049 机动战士钢弹/单曲史上超级精选
- AS-992 相聚一刻主题歌精选集
- AS-1063 纯爱手札 OVA 原声集

朝阳公司产品:

- TCD-68-69 机动战士精选集 1+2
- XCD-1 全日动画主题曲大全集 1
- XCD-2 全日动画主题曲大全集
- KICA-497-498 STAR CHILD CELECTION HIT SONGS ON TV
- GM-003 虹桥沙希
- GM-108-111 太空战士八
- GM-132 莎木
- GM-140/141 热爆劲舞 DDR
- GM-225 太空战八精选
- AC-401 浪客剑心追忆篇
- GM-225 太空战士八精选
- GM-461 恶魔城血之轮回
- GM-462 超级玛莉混音
- GM-463 超级玛莉 64
- GM-464-468 经典洲游戏交响音乐会(2CD)
- GM-469 太空战士传奇
- GM-470 太空战士爱在成长
- GM-471 太空战士混音版
- GM-472 太空战士龙与星
- GM-473 太空战士风与火
- GM-474 太空战士神秘的旅程
- GM-475 太空战士兵 2 原声
- GM-476 太空战士 3 原声
- GM-477 太空战士 3 风之传奇
- GM-478 太空战士 4 原声曲
- GM-479 太空战士 4 钢琴曲
- GM-480-481 太空战士 5 原声(2CD)
- GM-482 太空战士 6 钢琴曲
- GM-487 太空战士 6 特别版
- GM-488 太空战士 6 伟大的终曲
- GM-489-492 太空战士 7 原声
- GM-493 太空战士 7 重奏版
- GM-494 太空战士 8 管旋乐
- GM-495 太空战士 8 钢琴曲
- GM-496-499 太空战士 8 原声(4CD)
- GM-500 太空战士 8 歌集
- GM-501-504 太空战士 9 原声(4CD)
- GM-505 太空战士 9 歌集
- GM-506 太空战士战略版
- GM-507 武藏传 2CD
- GM-508 陆行鸟赛跑
- GM-509 陆行鸟迷宫
- GM-510 陆行鸟迷宫 2
- GM-511 时空之旅原声 2
- GM-512 异度装甲原声
- GM-513-514 寄生前夜(2CD)
- GM-515 寄生前夜混声版
- GM-516-517 女神伟说原声(2CD)
- GM-518 女神伟说混声版
- GM-519 生化危机 1-3
- GM-560-562 皇家骑士团 2(2CD)
- GM-563 生化危机维罗丽卡原声
- GM-564 恶魔城月下夜想曲原声
- GM-567-568 格兰迪亚原声第二集
- GM-569 格兰迪亚 2
- GM-570 银河之星原声集
- GM-571 燃烧战车原声
- GM-572 寂静岭
- GM-573 幻想传说原声
- GM-574-576 机器人大战 α(3CD)
- GM-577 阿兰多拉
- GM-578 浪漫沙加 3 原声
- GM-579 浪漫沙加开拓者
- GM-580 吉它 2 代原声
- GM-581 龙骑士传说原声
- GM-582 萨尔达传说 64 音乐
- GM-583 生化危机混声版
- GM-584 梦精灵 NEGHTS
- GM-585 梦幻模拟战 3 歌曲
- GM-586 梦幻模拟战 5 歌曲
- GM-587 银河之星 2 永远的兰色
- GM-589 心跳藤崎诗织永远在一起
- GM-591 心跳藤崎诗织风之魔
- GM-592 心跳藤崎诗织钢琴精选
- GM-593 心跳回忆奇妙圣诞
- GM-594-595 勇者斗恶龙 6 交响曲
- GM-596 勇者斗恶龙 6 钢琴曲
- GM-597 勇者斗恶龙 4 管旋乐
- GM-598 勇者斗恶龙 4 钢琴曲
- GM-599 勇者斗恶龙 3
- GM-600 勇者斗恶龙 2
- GM-601 勇者斗恶龙 1
- GM-602 勇者斗恶龙 1*2
- GM-603 心跳林见晴
- GM-604 浪漫沙加 2
- GM-605-606 电玩歌曲 2
- GM-607 电玩歌曲 1
- GM-608 电玩歌曲 2
- GM-609 电玩歌曲 3
- GM-610 电玩歌曲 4
- GM-611 前线任务 2
- GM-612 太空战士 1987-1994
- GM-613 GT 赛车
- GM-614 恶魔城
- GM-615-616 浪漫沙加 1(2CD)
- GM-617 圣龙传说
- GM-618 心跳回忆
- GM-619-620 放浪冒险谭(2CD)
- GM-621 太空战士 5 亲爱的伙伴
- GM-622 恶魔城合集

成都火星电玩

日本游戏机及配件卡通 VCD、CD 大集合　寻求各地经销商　批发热线：(028)3360988

欢迎浏览中国火星游戏网 WWW. marsgame. com(新闻、邮购、时时更新)　电子邮件：marsgame@263. net

本部电脑管理，万无一失，全年邮购无一投诉，质优、快速、专业的服务定能让你满意。邮购价：VCD4 元/张，音乐 CD8 元/张。邮费 15 元(无论多少)

邮购地址：成都市建设路邮局 5A－199 信箱　肖忠发(收)　邮编：610051　门市部地址：成都市磨子桥成都新世纪电脑城四楼 D136　门市部电话：028－5230945　邮购查询热线：028－3360988　批发热线：013908178022(仅限批发)　广州联系电话：020－81874316　手机：013060627673　联系人：谭先生

土星节目大集合 4 元/张，邮费 15 元(不论多少)邮购注明游戏编号

1 超级机器人格斗
396 拳皇(SNK 公司)
5 沙罗曼蛇三合一
7 水浒演武
9 篮球飞人
11 梦幻模拟战四
13 沙丘三(命令与征服)
15 银河之星
17 音速刺猬 SONIC
19 花小路大作战
21 魔剑美神
23 大航海时代 2
25 天外魔境－第四默示录(2CD)
27 侍魂 3－斩红郎无双剑
29 黑暗神鹰
31 铁甲飞龙 2
33 空牙外传
35 空牙 2001
37 恶神传(DX 格斗
39 侍魂 3－斩红郎无双剑
41 虎胆龙威(快到刑事)
43 新忍传
45 十三侦探
47 龙的五千年
49 新海底军舰
51 苍穹红莲队
55 97 世界杯足球
57 太阁立志传 2
59 樱大战(2CD)
61 魔术单蝠
63 玩具龙
65 春风战队(3CD)
67 花组对战
69 精灵王纪传
71 女子高校
73 海底大战争
75 重装机兵 2
79 格斗毒蛇
81 FIFA97 足球
83 世加拉力赛(加强)
85 X－MEN 对街霸(需加速卡)
87 罗媚斗
89 紫焱龙
91 豪血寺一族 3(需加速卡)
93 美少女台球
95 超时空要赛(2CD)
97 美少女战士
99 武士道烈传
101 斗士历史(需加速卡)
103 大战略
105 VR 战士 2
107 彩京 4－战国风云
109 格南战役(需加速卡)
111 雷鸟战机
113 TT 摩托
115 三国志英杰传(中文版)
117 六人赛车
119 三国志孔明传
121 战区 51(对应光枪)
123 首领蜂
125 三国志五代(中文版)
127 妖霸天下(对应光枪)
129 魂斗罗
131 神风拳
133 VR 特警 2(对应光枪)
135 VR 战士对格斗毒蛇
137 炸弹超人
139 古墓丽影
141 摩托车大赛
143 洛克人 X4
145 心跳回忆 2－虹色青春
147 滑雪
149 燃外幻想曲
151 东京番外地(2CD)
153 吞食天地 2
155 滑座赛车
157 3D 激光艇
159 恶魔战士 2
161 VR 特警 1 代(对应光枪)
163 生化危机 1 代
165 EO－异灵(4CD)
167 黑暗救世主
169 大战略 2－钢铁之雄风
171 大地女神幻想曲
173 洛克人 8 代
175 亚鲁巴外传
177 少年街霸 2
179 1945
181 守护英雄
183 逆鳞弹
185 音速战机
187 龙珠 Z
189 电脑战机
191 漫画英雄
193 饿狼传说 4(需加速卡)
195 黑之断章
197 神秘鸟(中文版)
199 皇家骑士团 2
201 梦游美国 2
203 是 GTR 真实赛车
205 热血亲子
207 法国世界杯足球
209 真人快打全集
211 DX 人生 2
213 冲破火网 2
215 龙之力量
217 魔兽争霸
219 腾崎诗织
221 超级炸弹人
223 街霸方块
225 普利蜀拉
227 菊花大战
229 武装雄师
231 泡泡龙 3
233 围棋
235 97NBA
237 三国志 4
239 病毒(3CD)
241 影子战士
243 3D 大作战
245 EYE(2CD)
247 街霸合集(2CD)
249 Q 版对战
251 怒一首领蜂
253 机动战士 Z
255 超级机器人大战 F
257 侍魂 4－天草降临
259 小双侠
261 月下摇篮曲(3CD)
263 侏罗纪公园 2－失落的世界
265 5 生与死
267 斗神传 URA
269 桃太郎道中记
271 格兰蒂亚体验版
273 自制飞机 2
275 火线阻击
277 维新之岚
279 模拟 F1 赛车
281 月花雾幻谭(2CD)
283 梦精灵
285 飞鸟 120
287 少年军团
289 激斗大军团
291 虎胆龙威三部内
293 御意见无用
295 空中之虎
297 骨头先生(2CD)
299 四驱小子
301 最高力量(对应光枪)
303 98 世界杯足球(SEGA 公司)
305 银河英雄传说(加强版)
307 滑雪 2
309 卒业 S
311 雷雅战机 2
313 模拟城市 2000
315 蝙蝠侠
317 导化师杀人事件
319 苍空之翼(2CD)
321 游戏天国
323 世加拉力赛 2
325 98NBA
327 轮舞曲(2CD)
329 魔神转生 2(2CD)
331 依苏全集
333 98 地通那赛车
335 育成足球 2
337 三合一
339 银河之星－魔法学园
341 美苏坦克大战
343 零式装甲
345 文明 2
347 交通大亨
349 立全排球
351 全日本摔角大赛
353 胜利赛马
355 超音鼠 R
357 剑上的微笑
359 鳄鱼仔历险记
361 无法拒绝的爱
363 动物乐园
365 七风岛物语(2CD)
367 失落的古代文明
369 泡泡龙 4
371 棉花小魔女 2
373 银河公主传说 3
375 英雄少年
377 立体炸弹人 2
379 公主之皇冠
381 光明力量 3
383 CULDCEPT 天界战棋
385 人神大战
387 忍者方丸
389 格兰地亚传说(2CD)
391 究极虎 2
393 神秘医院
395 山卡赛车 2
397 饿狼传说特别片
399 恶魔全书 2
401 FIFA98 足球
403 水浒传－天导 108 星
405 邪神降临
407 金田少年之事件
409 飞龙 RPG(4CD)
411 仙窟活龙大战(2CD)
413 辟邪除妖(2CD)
415 街(2CD)
417 神魔争霸
419 仙境传说
421 毛利元就－三箭之誓
423 心跳的回忆
425 世界英雄
427 攻击苏联
429 蝙蝠鼠
431 房产战争
433 冬季奥运会
435 救火奇兵
437 梦幻模拟战 1＋2
439 恶魔召唤师－灵魂粗借
441 实况足球－光之射手(KONAME)
443 时空游侠
445 白发魔女(2CD)
447 EVE(4CD)
449 太郎丸
451 安室奈美惠
453 格兰威治赛车
455 模拟便利店 2
457 毁灭行动
459 97 拳皇(需加速卡)
461 死亡之屋(对应光枪)
463 心跳的回忆 2(2CD)
465 卡通赛车 3
467 梦幻之星
469 樱花大战 2(3CD)
471 龙之力量 2
473 高达之野望
475 恶魔战士 3
477 机器人大战 F 完结篇
479 下装雄师 2
481 卒业旅行
483 秘密战队
485 光明力量
486 狙之神子
487 凉子风辉朝
489 超级蚂蚁
491 加美加飞机
493 育成棒球
495 魔幻侠影
497 银河警察 2(3CD)
499 巴洛克(异域)
501 GT24 赛车
503 少女革命(2CD)
505 格兰地亚博物馆
507 火热火热七(需加速卡)
509 游戏青春
511 魔法学园
513 98 法国世界杯
515 梦幻模拟战五
517 跳跳乐
519 火爆钓鱼
521 美少女梦工场
523 恶魔城
525 信长野望天翔记
527 足球扮演
529 黑暗追踪者
531 炸弹乐
533 战机射击
535 口袋战士
537 彩京五代－太阳表决
539 深海惊魂(2CD)
541 银河之星
543 击落王时代
545 魔剑美神
547 幻想水浒
549 光明力量 3
550 冰碧邪神宫
551 机动战舰 2CD
553 魔界村
555 飞翔篇
557 电车 GO!
559 樱通信
561 棉花小魔女
563 欢迎你到来
565 高达之野望
567 CAPCOM 公司游戏合集 3
569 米老鼠和唐老鸭
571 1945 二代
573 漫画英雄对街霸
575 真剑游戏
577 水濑大冒险
579 伊苏合集
581 新世纪麻将
583 CAPCOM 合集 4－孤高英雄
587 七星斗神
589 花枝育成
591 摇之动
593 美少女制服
595 王子复仇记
597 悠久幻想曲
599 琉璃色之雪
601 快乐麻将
603 圣诞节
605 时之道标
607 樱大战－亭击俱乐部(2CD)
611 机侠奇侠传(中文)
613 龙与地下城(需 4M 加速卡)
619 正义之纹章 2
621 少年街霸 3 代(需 4M 加速卡)
623 与你同行
625 坦克风暴
627 电车 GO
629 兵峰
631 主题公园
633 花组方块
635 昆虫行动
637 西部枪战
639 最强兵团
641 猎人 2
643 异形
645 龙少女
647 VR 赛车
649 WF 真人摔角
651 真女神转生(2CD)
653 炼金术士
655 机械战士 2
657 皿工厂
659 Q 版 VR 战士
661 真武斗传
663 王国浪漫传说
665 英雄传说
667 饿狼传说 3
671 鬼太郎
673 卡普空 2
675 警察捉小偷
677 卡普空 5
679 变形战机
681 钓鱼王
683 极品飞车
685 风云再起
687 宇宙巡航
689 麻将 R
691 97 首都高
693 旅鼠大冒险
695 饿狼 5
697 战国传说
699 青涩宝贝
701 四国战机
705 十项全能
707 时之道标
709 高达 G 世纪
711 双打坦克
723 机车 3
727 群邪除妖(2CD)
729 结婚
731 洛克人 3
733 万兽之王
735 音乐跳豆
737 暴力摩托
739 升龙三国演义
741 魔道物语
743 绿野仙踪
745 山脊赛车 2
747 神奇传说
749 爆 RPG
751 基连之野望
753 救火英雄
755 七喜小子
757 紫炎龙
759 哥斯拉
761 探侦物语(2CD)
763 高达 1
765 钢铁女友(2CD)
767 钢铁灵域
769 疾风魔法大作战
771 维京人
773 M 君传说
775 三剑客
779 AT 将棋
781 首映日(2CD)
783 反射
785 星之物语格斗
789 SD 高达
791 青海来的少女
793 宅娘哥治
797 卡片传说
799 大头仔
801 破亡之年
803 破坏城市
805 辉水晶
807 电梯大盗
809 魔法草链
811 真说梦见馆
813 VG 女子格斗
815 Z 高达前篇
817 Z 高达后篇
819 少年街霸 1
823 速攻生徒会
825 战斧
827 格斗家 5
829 七小侠
833 VIRTNAL 麻雀 2
835 PUI.IRULAJ
837 麻雀 R
839 LTVE97
841 AMOK
847 方块嘟哩
849 加尼加
851 雷鸟 V
853 火凤凰
855 百物语(2CD)
857 梦幻模拟战 3
859 金属战机
861 桌球 3

PS2 游戏节目(优质金碟 12 元/片，邮费 15 元，不论多少)

001 R5
002 真三国无双
003 钢铁雄师
004 八千最强列传
005 十项全能
006 滑雪
007 装甲核心
008 老虎机
009 S 赛车
010 死亡游戏
011 追击手
012 爆列时空
013 撞球
014 刃牙
015 机械人大战
016 雷电风暴
017 影相
018 魔术士
019 实况足球
020 2001NASCAR 赛车
021 铁拳 TT
022 跳舞(2CD)
023 明星摔角
024 实况棒球
025 极速之翼
026 世界大战
027 晤云
029 高达格斗
030 XFIRE
031 麻雀大会 3
032 FIFA 中球
033 麻神 2
034 GT2000
035 电子琴
036 打鼓机
037 实况桌球
038 电单车
039 四驱车
040 10 方块
041 沙罗曼蛇
042 奥运会
043 街霸 EX3
044 麻雀家族
045 和
046 三国志七
047 GOLF
048 生与死

游戏配件

名称	价格	邮费	名称	价格	邮费	名称	价格	邮费
PS 游戏配件			PS 退镗枪	130	10	PS 原装光头	390	20
PS 原装振动手	88	5	PS 透明方向盘	175	40	PS 组装光头	270	20
PS 原装手柄	52	5	PS 大摇杆	135	20	PS 金手子卡	29	10
PS 组装手柄	8	5	PS 小摇杆	60	10	PS 专用电源	10	10
PS 组装振动手	60	5	PS 飞行摇杆	75	10	PS 手柄长线	12	10
PSIM 标准记忆卡	22	5	PS 赛车手柄	50	10	北通 PS 双振手柄	80	10
PS2M 透明记忆卡	30	5	PS 对战线	8	5	北通 PS 野牛振手	65	10
PS7 系列电影卡	198	5	PSAV 线	8	5	北通 PS 遥控手柄	65	10
PS9 系列电影卡	190	10	PS S 端子线	10	5	北通 PS 月牙手柄	25	5
PS 振动吉它	75	10	PS RGB 线	10	5	北通 PS 铁手振动	99	10
PS 振动枪	50	10	PS PDA	285	5	北通 PS 精灵小摇	58	10
PS 五四枪	50	10	PS 四分插	80	10	北通 PSIM 记忆卡	25	5

名称	价格	邮费	名称	价格	邮费	名称	价格	邮费
北通 PS2M 透明记	32	5	DC 组装震动器	48	5	GB(彩)	525	5
DC 游戏配件			DC 制转	60	5	SNK 掌机	520	10
DC 专用手柄	80	10	DC 摇杆	120	10	**土星配件**		
DC 原装光枪	280	10	DC 组装光枪	120	10	SS 手柄	20	5
DC 原装手柄	180	10	DC 组装 4M 记忆卡(可接电脑)	175	5	SS 制转	35	5
DC 原装震动手柄	270	15	DC 金手指卡＋2M 记忆	175	5	SS8M 记忆卡	90	5
DC 原装记忆卡	175	10	**主机系列产品**			SS4M 加速卡	90	5
DC 原装透明记忆卡	185	10	PS(9002)	1150	50	SS AV 线	25	5
DC 原装振动器	135	10	PS(迷你机)	1180	50	SSJVC 光头	98	20
DC 组装手柄	80	10	DC(日、欧版)	1100	50			
DC 组装 2M 记忆卡	92	5	PS2	3600	50			
DC 组装 4M 记忆卡	90	5	GB(薄)	255	5			

光头配件及维修

配件名称	价格	邮费	配件名称	价格	邮费
PS 光头原装物镜	30	5	PS 光头发光管	60	5
PS 光头线圈总成	35	5	PS 光头直读 IC	60	5
PS 光头线圈总成带物镜	65	5	BA5977(驱动块)	80	5
PS 光头排线(短、中、长)	40	5	BA6392(驱动块)	60	5
PS 光头电源线	20	5	维修内容	维修价格	
PS 光头可调电阻	10	5	PS 光头基本维修(保一月)		30

维修内容	维修价格	维修内容	维修价格
PS 光头换物镜	40	PS 记忆失效	45
PS 光头换线圈	80	PS 手柄失灵	45
PS 光头换排线	50	PS 图象处理器	120
PS9 光头换发光管	100	PS 光头驱动块	100
PS 光头电机	35	PS 中央处理器(CPU)	180
PS 机加直读	60		

另：可用旧光头换新光头，回收旧光头．专人维修，立等可取，故障咨询热线：(028)5230945　3360988

GB 世界(主机，配件，卡带)

名称	价格
彩色 GB 机	530
GB 对打线薄对薄	10
GB 万用对打线	15
GB 彩机镜面	8
GB 薄机镜面	8
GB 薄机专用充电器	25
GB－2 合一放大镜	15
GB 原装包(多种)	不等
薄 GB 机	480
GB 耳机	8
GB 高亮度小灯	15
GB 稳压电源	10
GB 笔式充电器	35
GB 彩机专用充电器	25
GB 皮卡兵多色包	13
GB 彩机外壳	33

卡带(免邮费)

单卡(彩)免邮费	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
口袋银中文	40	大金刚	35	樱花大战	98	牧场物语	60
勇者斗恶龙中	45	数码暴龙	45	超级弹珠人	50	孤岛冒险二代	40
牧场 1 中文	49	游戏王 1 中文	50	游戏王 2 中文	83	**单卡(黑白)免邮费**	
大富翁中文	40	萨尔达中文	45	罗德岛战记	33	97 格斗	35
心跳体育版	50	牧场 2 中文	48	三国志 2 中文	36	街霸 2	22
统刚战记	50	七龙珠中文	50	炼金术士	48	幽幽白书 4	22
坏玛莉 2	45	合金装备	47	海陆空大战 2	35	胜利足球	23
玩具大兵	45	钢铁与友情	40	魔法骑士	36	口袋青中文	33
实况 2000	50	太空坦克	45	1942	42	太空 4 中文	26
古墓丽影	95	真人快打	32	振动大金刚	63	三国志中文	25
大贝兽 2 代	52	FIFA2000	43	99 足球	37	光之继承者	33
玛莉奥 3	35	百变小樱	55	陀螺大战 2	55	大金刚 3	24
街霸 4	60	机器人完结篇	50	勇者 1＋2	52	异形 3	18
西部枪战	35	保龄球	40	格斗 2000	48	阿拉丁	21
		街霸	45	X－MAN	45	索尼克 6	25
		蓝精灵	38	魔界村	45	饿狼 3	22

名称	价格	名称	价格	名称	价格
幽幽白书 1	22	牧场物语	26	口袋水晶	53
赛马	18	名侦柯南 2	22	最终幻想	50
口袋红中文	33	洛克人 5	24	NBA2001	43
大贝兽	25	战场之狼	18	哈罗门	70
吞食天地中文	25	风中奇缘	18	新洛克人 X	20
超魔英雄传	25	侍魂	26	新世纪福音战士	47
名侦柯南 1	21	幽幽白书 3	-22	雷鸳机神(中文)	65
洛可人 8	25	篮球飞人 2	22	格兰蒂亚	40
西游记	18	口袋黄中文	34	英雄无敌 4	57
狮子王	21	王国物语	34	携带电兽	62
斩红郎	31	第二次机器人中文	34	真女神转生(红之书)	50
幽幽白书 2	22	海陆空大战	24	真女神转生(黑之书)	50
钓鱼	25	魂斗罗 6	16	勇者斗恶龙 3	90
口袋绿中文	33	玛莉 3	26		
公主钟声	33	吸血伯爵	18		
侏罗纪 3 中文	45	玩具总动员	19		

二手专柜

八成新 PS 套机(双手柄＋AV 线＋电源＋记忆卡＋10 款游戏．型号 3000，1001，5503，7000)620 元　九成新 PS 套机(双手柄＋AV 线＋电源＋记忆卡＋10 款游戏．型号 5501，7502，7501，7500)720 元

八成新 SS 套机(双手柄＋AV 线＋电源＋10 款游戏)420 元　八成新超任(双手柄＋AV 线＋电源＋记忆卡＋10 款游戏．型号 32M 博士机头)320 元　二手主机邮费 50 元/台

“所有二手机精心检测，绝无顾障机邮出”　“回收二手各种游戏机，旧机贴换新机种”

游戏文化(免邮费)

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
太八项链	15	太八烟盒	45	太八情侣表	120	太九烟盒	45
放浪项链	15	樱花烟盒	45	太八腰表	60	卡通匙扣(50 品种)	8
太八单表	60	太八式子	12	太八火机	28		

香港精品手办(邮费：18 元/只)

名称	价格	名称	价格	名称	价格	名称	价格
大苏璐(我的爱神 高 35CM 宽 22CM)	120	格斗女孩(生与死 高 21CM 宽 14CM)	38	大贝露(我的爱神 高 28CM 宽 24CM)	120	拿剑女孩(生与死高 21CM)	38
狼孩(幽灵公主 高 20CM 宽 26CM)	105	新火地草京(拳皇 高 25CM)	85	羊男(幽灵公主 高 20CM 宽 12CM)	105	新火地八神(拳皇 高 24CM)	85
彩色有翅凌波丽(福音 高 29CM 宽 70CM)	145	木板八神(拳皇 高 25CM 宽 23CM)	85	大凌波丽(福音 高 38CM 宽 12CM)	125	粉丝露(拳皇 高 24CM)	69
站凌波丽(福音 高 25CM)	68	利安娜(拳皇 高 25CM)	69	浴中凌波丽(福音 高 26CM 宽 10CM)	98	新不知火舞(拳皇 高 24CM)	68
初号机(福音 高 12CM)	45	全身劳拉(古墓丽影 高 27CM 宽 16CM)	69	零号机(福音 高 12CM)	45	大劳拉(古墓丽影 高 25CM)	98
二号机(福音 高 12CM)	45	剑心(浪客 高 19CM)	69	鹤城(福音 高 24CM)	68	藤崎诗织(心跳回忆 高 25CM)	68
大物流(福音 高 28CM)	125	原爱(心跳回忆 高 24CM 宽 8CM)	69	太九男主人公(高 17CM 宽 11CM)	60		

全采页港版游戏攻略书大集合(免邮费)

名称	价格	名称	价格
PS 太空战士 9 攻略(32 开 244 页全彩)	29	PS 心跳回忆 2 流程人物攻略(32 开 287 页全彩)	32
PS 太空战士 9 攻略(32 开 144 页全彩)	25	PS 机器人大战α全流程攻略＋地图(32 开 240 页全彩)	29
PS 太空战士 8 攻略(32 开 248 页全彩)	31	PS 机器人大战略(32 开 127 页全彩)	22
PS 太空战士 8 攻略(32 开 96 页全彩)	26	PS 龙战士 4 攻略(32 开 165 页全彩)	26
PS 实况足球 5 攻略(32 开 98 页全彩)	23	PS 99 拳王格斗技＋连续技攻略(32 开 162 页全彩)	24
PS 实况足球 5 教材(32 开 180 页黑白)	18	PS 燃烧战车完全版攻略(32 开 207 页全彩)	32
PS 实况足球 4 攻略(32 开 144 页黑白)	15	PS 牧场物语 2 攻略(32 开 96 页全彩)	23
PS 神来全攻略(32 开 128 页全彩)	29	PS 游戏王珍藏大图鉴(32 开 137 页全彩)	25
PS 勇都斗恶龙 7 攻略(32 开 175 页全彩)	24	PS 游戏王攻略(32 开 210 页全彩)	25
PS 恐龙危机 2 攻略(32 开 128 页全彩)	22	PS 彩虹 6 号攻略(32 开 96 页全彩)	24
PS 高达 G 世纪 F 攻略(32 开 253 页全彩)	29	PS 世纪末吸血鬼攻略(32 开 119 页全彩)	22
DC 生化一维罗尼卡攻略(32 开 129 页全彩)	38	PS 北欧战神攻略(32 开 168 页全彩)	27
DC 莎木攻略(32 开 50 页全彩)	17	PS 龙骑士传说攻略(32 开 242 页全彩)	33
DC SNK 对 CAPCOM(32 开 162 页全彩)	28	PS 生化危机 3 攻略(32 开 156 页全彩)	23
PS 女神异闻录 2 罚攻略(32 开 98 页全彩)	25	PS 前线任务 3 攻略(32 开 115 页黑白)	10
PS 女神异闻录 2 罪攻略(32 开 253 页全彩)	29	PS 修道院之迷攻略(32 开 159 页全彩)	24

名称	价格	名称	价格
PS 午夜列车攻略(32 开 98 页全彩)	22	GB9 合一(炸弹＋贝兽＋勇者斗恶龙＋大盗伍佑卫门黑船党 2＋天狗党的逆龙＋可爱机器冒险＋炸弹超人＋纯爱手札等)攻略(32 开 352 页全彩)	29
PS 寄生前夜 2 攻略(32 开 95 页全彩)	21	GB 口袋金，银完全攻略(32 开 87 页全彩)	18
PS 基连野望攻略(32 开 96 页全彩)	23	GB 口袋金，银超完全攻略(32 开 296 页全彩)	31
PS 大航海 4 攻略(32 开 142 页全彩)	25	GB 牧场物语 2 攻略(32 开 100 页全彩)	22
PS 阿兰多拉 2 攻略(32 开 145 页全彩)	24	GB 燃烧战车攻略(32 开 97 页全彩)	22
PS 放浪冒险谭攻略(32 开 112 页全彩)	23	GB 游戏王攻回答(32 开 111 页全彩)	25
PS 盗墓者 4 攻略(32 开 112 页全彩)	19	GB 勇者斗恶龙 1＋2 攻略(32 开 100 页全彩)	23
PS 新版金手指(32 开 140 页黑白)	18	PS 007 之黑日危机(32 开 96 页全彩)	25
PS 金手指大全(32 开 127 页黑白	20	PS 古墓丽影 5 代(32 开 112 页全彩)	22
PS－DC－N64 金手指(32 开 128 页黑白)	18	PS 永恒传说(32 开 358 页全彩)	30
GB 口袋怪物金，银大百科攻略(32 开 305 页全彩)	35	PS 射雕英雄传(32 开 128 页全彩)	19
GB 口袋怪物金，银小说攻略(32 开 432 页全彩)	45	PS 封神演义之仙界大战(32 开 88 页全彩	22
GB 三国志 2 攻略(32 开 160 页全彩)	22	PS 圣战士传说(32 开 96 页全彩	18
GB 心跳回忆攻略(32 开 112 页全彩)	22	过期游戏志(88、47、49、45、74、35、25、83、50)	10
GB 新 5 合(口袋金＋银＋游戏王＋牧场 2＋燃烧战车 2)攻略(32 开 229 页全彩)	35		

Microgame 小陆游戏专营店

批发、零售、邮购、专修
诚招各地分销商

主机系列

PS Ⅱ代 15000 型 (主机 + 原振柄 + 原装 8M 记忆卡 + 原版碟 + 直读) 5800 元
18000 型 (主机 + 原振柄 + 遥控器 + 原版碟) 5500 元 专用大电源 60 元/支
DC 系列(主机 + 原柄 + 上网套件) 美版(送原碟)1350 元 欧版(送原碟)1250 元 日版(无上网)1300 元 邮费 80 元/套
PS ONE 新款超薄机(主机 + 原振柄 + 直流电源 + 直读) 101 型美版 1280 元、102 型欧版 1250 元、103 型亚版 1320 元。专用电源 45 元/支,邮费 50 元/套

独家特惠

SNK-NGPC 彩色手掌机
普通机 450 元
超薄机 520 元
均赠送原版卡一盘

特别推荐

※新款超平日本原装 NEC15 寸彩监,带 AV、S、RGB 端子,可接电脑支持 VGA(800×600)售价:650 元/台,可看电视 780 元/台专用 RGB 线,45 元/条。VGA 连接线每条 30 元/条(邮购请告知最近的火车站及联络电话,木箱包装运费 80 元/台)。
※原装 21 寸索尼特的珑管 VGA 显示器,最高分辨率 1600×1200,刷新频率 100HZ 以上,电调,无发黄老化现象,售 2200 元。可配电视盒(全制电视、S 端子、AV 端子)模拟式 480 元/个、数字式 650 元/个;木箱包装费 120 元,请告之到达车站及电话。

本月特别酬宾: 凡于本月购买 GB 彩机 (520 元/台)、薄机 (240 元/台) 将获彩色机壳一个;购 PS 组装手柄 (15 元/个) 将获价值 15 元的 8 合 1 手柄摇杆;购 MD 主机(140 元/台)可获赠世嘉兼容卡(价值 45 元)。数量有限,赠完为止。

以下均为土星金碟详细目录 售价 4 元/张 邮费 15 元 大量批发价格另议

诚招各地分销商

风云再起/火热 7
96 拳王/97 拳王
斗神传/罗媚斗
天草降临/斩红郎
斗士历史/战斧格斗
漫画英雄/世界英雄
机械格斗/少年街霸
武术家族/家族格斗
VR 战士 1,2
埠街霸 2,3
血工厂/炸弹人
太郎丸/新忍传
破坏城市/电梯大盗
热血来子/救火奇兵
守护英雄/节奏小子
钟表骑士/蜡笔小新
魂斗罗/洛克人 X4
越南战役/重装机兵
吞食天地/快打刑事
骨头先生/忍者万丸
乌鸦/3D 索尼克
泡泡龙 3/玩具兔子
昆虫行动/小双侠
武装雄题师 1,2 逆区 51
死亡之屋/首领蜂
妖霸天下/最高力量
西部枪战/坦克风暴
紫炎龙/雷电风暴
华丽击落王/飞龙 1,2
空牙外传/空牙 2001
高达射击/毁灭战机
1945 1,2/高达 G 世纪
龙王战机/变形战机

异形/超时空要塞
武装飞鸟/冲破火网
闪电战机/银鹰战机
魔法神剑/四国战机
外太空战机/雷鸟 V
苍穹红莲队
银河战机/G 点射击
空战/精灵王纪传
攻击苏联/机械战士
龙之力量 1,2/足球 RPG
魔剑美神 1,2/孔明传
三国志 4,5/樱大战 1,2
超级机器人大战 F 完结篇
卡片召唤师/孔明传
光明力量 1,2,3/大战略
银河公主传说 1,3
天外魔境 第四默示录
恶魔全书/吉边的野望
银河之星 1,2/病毒
梦幻模拟上呀 1+2,3,4,5
三国英杰传/猎人 2
钓鱼 2/亚鲁巴外传
白发魔女/光明圣柜
七风岛物语/毛利元就
百物语/真女神转生
真女神转生之轮舞曲
黑暗救世主/无人岛物语
魔法骑士/街霸
最强兵团/少年军团
机动战舰/太阁立志传
恶魔召唤师/大航海 2
绿野仙踪/神魔争霸
黑暗追踪者/猎人 1

飞行大享/交通大享
心跳回忆-彩之恋歌
新海底军舰/毕业旅行
台球/魔导俱乐部
三个维京人/烈岛震撼
警察故事育成棒球
真说梦见馆/桌球 2
人神大战/魔法女巫 2
数码暴龙/主作之真夜
兽精三世/英雄志愿
电脑工厂/远方传说
剑上的微笑/天蝉变
虹色青春/心跳回忆 2
公主传说/她的名字
信长的野望天翔记
魔兽争霸/伊苏全集
主题公园/惑星强袭
电脑战机/生化危机
古墓丽影/深海恐惧
神秘岛 1,2/神秘医院
金田一/侦探物语
钟楼惊魂/时空游侠
机动战舰/街霸方块
藤崎诗织/ROX 方块
欢迎到咖啡屋 1,2
VR 排球/人造人间
魔法少女/机车警察
梦游戏美国/世嘉拉力
十项全能/篮球飞人
TT 电单车/飚车王
极品飞车/Q 版赛车
武装赛车/疯狂赛车
FI 赛车/GO 足球

泡泡龙 1/魔女赌场
火凤凰/机车警察
花组方块/索尼克 R
反射对战/春风战队
卡通街霸/真实要求
空中霸王/时空战机
蚯蚓战士/小飞侠
黑色战机/对战之星
天地无用/对战方块
樱花方块/游戏天国
庆应游击队/兵蜂
巫术/世加三世郎
古惑狼/暴力足球 S
杜姆/鳄鱼仔历险记
大头拳击/电脑战机
冰球 96/心跳回忆 2
剑与魔杖/快打旋风
VR 赛车/电车 GO
心跳回忆真人版
异灵/和平总进击
飞龙 RPG/街霸合集
破亡之舞/宇宙梦幻
炎之射手/世嘉拉力
速工和生徒会/恶魔城
桌球 3/美苏坦克
D 之食桌/战国传说
超新星格斗 K1 拳王
邪神降临/零式格斗
组装飞机/毁灭者
滑雪/新装便利店
冒险话剧/终极战役
变形战机/育成足球
大力神/同影村牧场

个人危机/战地医院
魔法少女/压缩空间
暴力魔摩托/忍空
真实世界/三本侦探
科学幻想/追踪赛车
神秘世界/鬼太郎
猎怪盗/人生剧场 Ⅱ
魔法草蜢/模拟大厦
插班生/钓鱼世界
骏才赛马/坂本龙马
DDG 创作/钢铁灵城
模拟赛车/育成赛车
真实 RPG/特种部队
97 首都高/刺客
大富豪 2/风水先生
北斗之拳/大江户
花样滑雪/新闻女郎
围棋/生有理由
玩具兔/宇宙战舰
战争传真/魔幻邪影
科学幻想/摔角霸王
信长野望将星录
科曼奇直升机
黑暗直升机/雷曼
梦游美国巡回版
世嘉育成足球/GT 24
幻想水浒传/七喜小子
冬运会/蝙蝠侠与罗宾
鬼与小精灵/AMOK
世界饲养员/炼金术士
尼罗河之鸣/格兰蒂亚
樱桃小丸子/公主王冠
危机制造者/神凰拳

真宫寺物语/恶神传
罗德岛战记/东京番
旅鼠大冒险/生与死
四狂神物语
杀人出租车
三国志读本
超真实棒球
银河少女警察
新海湾战争
钢铁世纪战
VR 战士加强版
恶魔战士 2,3
WF 真人摔角
全日本职业摔角
X 超人 VS 街霸
漫画英雄 VS 街霸
Q 版 VR 战士
VR 战士 VS 格斗之蛇
豪血寺一族 3
真人快打合集
真人快打 4
龙珠·真武斗传
龙珠·伟大传说
御意见无用
饿狼传说 3,4,5
辉水晶传说
水濑大冒险
梦精灵冬季限定版
世嘉三合一
索尼克全集
龙与地下城
爆笑三人组
卡普空合集 1,2,3

卡普空合集 4,5
侏罗纪公园
蚂蚁大战争
海底大战争
米老鼠与唐老鸭
鬼斩忍法师
3D 警乘抓小偷
魔界村合集
双打坦克大战
棉花小魔女 1,2
疾风魔法大作战
座舱高达制裁者
外太空战机外传
正义之纹章
超级机器人大战 F
异域巴洛克
梦幻之星合集
洛克人大冒险
英雄传说 1+2
千年帝国之兴亡
提督决断 2,3
大航海外传
EVE 夜行侦察
EVA 钢铁女友
露娜魔法学园
模拟城市 2000
水浒传 108 星
太平洋之风
野野村病院
模拟动物园
命令与征服
炸弹人战争
斩魔超奥义

恶魔大富翁
龙的五千年
银河英雄传说
樱大战(蒸气篇)
安全奈美惠
魔法宝石全集
拉斯维加斯赌城
爆钓日本列岛
98 法国之路
世嘉 98 世界杯
98 足球俱乐部
FIFA98 足球
96、97、98NBA
97 日本联赛
FIFA97 足球
公路最速足球
真人职业棒球
实况 Q 版棒球
女忍者捕物贴
月下摇篮曲
南海大冒险
18 岁战机
客极虎 1,2
琉璃色之雪
皇家骑士团 1,2
DX 大富翁 2
飞鸟格斗 120%
实况沙罗曼蛇
座舱高达苍之继承者
警察捉小偷二合一
心跳回忆起程之诗
摇滚乔尼

动画 VCD 银碟 售价 4 元/张 10 片起邮 邮费 15 元 大量批发 价格另议

诚招各地分销店

片名	碟数
流星花园 TV 版	17CD
幽游白书 TV 版	24CD
幽游白书(剧场版)	2CD
圣斗士-十二宫篇	25CD
圣斗士-北欧篇	9CD
圣斗士-海皇篇	5CD
圣斗士-真红少年	1CD
秀逗魔道士 OVA	3CD
秀逗魔道士(剧场版)	2CD
可有记起爱	2CD
超时空要塞 Ⅱ	3CD
超时空要塞加强版	4CD
超时空要塞 D7	4CD
超时空要塞 7(剧场版)	1CD
98 格斗王	1CD
3×3EYES Ⅰ+Ⅱ	7CD
DNA2/X 战记	5/2CD
无尽的华尔兹	2CD
战场回忆	4CD
逆袭的夏亚	2CD
高达之 F91	2CD
高达 0083(剧场版)	2CD
0083-战士之黄昏	6CD
08MS 小队	6CD
08MS 小队(完结篇)	1CD
魔术士奥梵	9CD
魔术士奥梵 Ⅱ	12CD
99 格斗之王	1CD
高达 0080	3CD
新世纪 EVA	13CD
新世纪 EVA(剧场版)	4CD
星界之纹章	4CD
乱马 1/2	2CD
圣水奇缘	2CD
情侣乐天派	2CD
爱星球之恋	2CD
太空战士Ⅶ	1CD
心跳回忆 OVA	2CD
浪客剑心	26CD
浪客剑心追忆篇	4CD

片名	碟数
我的女神	3CD
罗德岛之英雄骑士传	6/9CD
库洛魔法使 TV 版	14CD
乱马 1/2OVA	3CD
无限的利维亚斯	4CD
幽游白书(完结篇)	14CD
幽游幽白书(夜叉阴谋)	1CD
恋爱物语	1CD
秀逗魔道士第一辑	9CD
秀豆魔道士 NEXT	13CD
秀逗魔道士 TRY	9CD
仙界传-封神演义	9CD
真三一万能侠	7CD
水晶国传说(剧场版)	2CD
头文字 D2	5CD
恶魔战士	4CD
樱大战 TV 版	15CD
樱大战 2—轰华绚烂	2CD
银河英雄传说 TV 版	55CD
英雄本色	1CD
装甲骑兵	18CD
天空的守护神	13CD
高达 0079TV 版	16CD
逮捕令	6CD
银河战国群雄传	18CD
真空中的侦探	6CD
柯南 TV 版	14CD
快刀乱麻	1CD
游戏王	1CD
游戏王 TV 版	5CD
罗德岛战记 OVA	6CD
妖精战士 TV 版	9CD
JOJO 奇妙的冒险	1CD
天空之城	2CD
黄龙之耳	1CD
魔女宅急便	2CD
再见萤火虫	2CD
GTO 麻辣教师 18-32 集	8CD
风之谷	2CD
岁月的童话	2CD

片名	碟数
红猪/铳梦	2/1CD
百变狸猫	2CD
风魔小次郎	6CD
魔术士奥梵 2	12CD
倒凶十将传	3CD
猎人/龙猫	3/2CD
灌篮高手-篮板王	1CD
强殖装甲	3CD
安达充作品-最后的冠军	3CD
库洛魔法使(剧场版)	2CD
鲁邦三世	2CD
飞越巅峰	3CD
车神传说	2CD
索尼克	1CD
圣露来纳斯女学院	2CD
传说之巨神-伊订	4CD
灌篮高手(剧场版)	1CD
织田信长(真人版)	2CD
寄生前夜(真人版)	2CD
金田一之(真人版)	
女怪	2CD
女王蜂	2CD
医院坡上吊	2CD
万有引力(剧场版)	2CD
流星花园(剧场版)	1CD
浪客剑心(剧场版)	3CD
口袋怪物尤斯的反击	2CD
太空战士九 CG	1CD
太空战士九(攻略)	2CD
宇宙骑士 Ⅱ	3CD
高智能方程式	5CD
生化危机真人版	2CD
魔法骑士 TV 版	7CD
机动战舰 TV 版	9CD
非常偶像 KEY	10CD
银河铁道 999	1CD
星界之纹章-完结篇	3CD
高立的未来世界	12CD
接触 TV 版(上篇)	17CD
安达充作品-邻家女孩	6CD

片名	碟数
饿沙罗鬼 TV 版	13CD
D4 公主/毁灭	4/2CD
高达 MTV	1CD
六翼天使之声	6CD
深海特工队	9CD
全日本卡通 MTV	1CD
女浪人-月影兰	1CD
彼男彼女的故事(15-24 话)	5CD
铁拳 2	2CD
恐怖宠物店 3,4	2CD
金田一之绝顶聪明的推理	2CD
柯南太顺利的推理	1CD
柯南之小兰的推理	1CD
柯南之名侦探柯南音乐篇	2CD
青山刚昌短篇集	1CD
BOYS BE(恋爱白皮书)	2CD
新世纪 GPX ZERO	4CD
新世纪 GPX SAGA	4CD
新世纪 GPX TV 版	13CD
兽战士/海贼王	9/9CD
甲龙传说	1CD
八云立/乱战突破	1/2CD
千年女王	2CD
万能文化猫娘 OVA	3CD
金田一之七濑美雪杀人嫌疑犯	1CD
街霸 ZERO(3-4)	1CD
宠物小精灵 TV 版	22CD
向北(音乐篇)	1CD
W-杀人课	2CD
创世纪机土	3CD
绝对无敌雷神王-梦日记	1CD
银河英雄传说外传-反叛者	2CD
圣斗士之黄金苹果	1CD
神与神之战	1CD
最终圣战	1CD
人形草纸-傀儡师左近	4CD
希望成为天使(天使宝贝蛋)	9CD
亚历望大战记	7CD
虚界之魔兽	4CD

片名	碟数
漫游记	5CD
咒语鬼精灵	1CD
金星战记	2CD
电车冒险记	1CD
高校圣光战士	2CD
柔之道(篇处篇)	1CD
柔之道(奥运篇)	1CD
幻魔大战	2CD
红发少女安妮	2CD
雌威队	2CD
反黑风暴 8 仔	2CD
苍之流星	3CD
时空主旅人	1CD
杀手/东邪西毒	1/4CD
梦幻世界	1CD
超人学园	2CD
杀人机器	1CD
圣兽机	1CD
美幸-不可思议之国	1CD
极黑之翼	1CD
乐胜/绝爱	1/3CD
银装骑攻队	5CD
银河英雄传说外传	
-千亿之星	6CD
-螺旋迷宫	7CD
星方武侠	7CD
街霸 TV 版	14CD
柯南对怪盗基德	1CD
柯南卡拉 OK 厅杀人事件	1CD
柯南游戏浪画家杀人事件	1CD
柯南江湖诱拐事件	1CD
柯南步美被绑架事件	1CD
柯南奇怪寻人事件	1CD
山 T 女福星-求你说声我爱你	2CD
山 T 女福星-鬼姬传说	2CD
宇宙骑士 Ⅰ	16CD
间之楔	2CD
梦幻妖子	2CD
变形金钢	2CD
最游记 TV 版	13CD

片名	碟数
快感指令	15CD
秘密电影	2CD
钢铁天使	9CD
乔乔冒险 Ⅱ	3CD
炎之迷宫	1CD
库洛魔法使 Ⅱ	5CD
浪客剑心第二部	14CD
卡片召唤师	1CD
爆炎	2CD
强殖装甲加而巴	3CD
EXD 杀手	2CD
柯南-暗孔中的杀人案	2CD
棒球英豪 TV 上	17CD
超时空要塞 7 Ⅰ. Ⅱ	13,11CD
稻中兵团	9CD
白色猎人 TV	9CD
白色猎人剧场版	2CD
GTO(1-40)	22CD
樱花大战 TV 版	25CD
女神侯补生(1-9)	6CD
天使禁猎区(1-3)	3CD
女浪人月影兰 TV	7CD
乱马 TV 版(1-105 集)	41CD
掌上娇女	5CD
人狼	2CD
命运之子	4CD
变形金刚 TV 版	10CD
浪客剑心-逆刃刀	2CD
浪客剑心-齐藤	1CD
幽游白书-幽助之章	1CD
-飞影之章	1CD
头文字 D 剧场版	2CD
蓝色高达后篇	4CD
捍卫者	5CD
毁灭者战记	7CD
人形草纸(1-6 集)	
库洛魔法使—被封印的卡片(剧)	2CD
学生妹	2CD
瞳孔中的暗杀者	2CD
魔法少女樱中三部	7CD

DC128 位游戏目录 每片 7 元 邮费 15 元

银河之翼(双打飞机)
首都高速(直读)
太空频道 5(音乐)
街头霸王 3(格斗)
生与死(日版)
漫画英雄对卡普空 1、2
99 格斗王(直读)
街机网球(双打)
疯狂出租车(直读)
烙印战士(过关)
维罗尼卡(直读)
VR 射手 2000
刀魂(格斗)/欢乐跳舞
千禧杀神(双打过关)
武装飞鸟(飞机)
丧尸复仇(完全版)

世嘉拉力 2 代
世嘉 GT 赛车
武士复仇(过关)
魔月屠龙(过关)
索尼克 1、2 外传
罗德岛战记(RPG)
隐藏与危机(过关)
翡翠战士(过关)
人类最终战(过关)
空中霸王 1、2(飞机)
格斗之蛇 2
英雄潭(RPG)
装甲前线(坦克)
青之六号 1、2、3
失落的皇国(RPG)
出租英雄(双打过关)

再生侠(双打过关)
梦幻模拟战(RPG)
快打刑事(双打)
死亡之屋(枪版)
死亡密令(枪版)
V8 杀人赛车(双打)
VR 特警 2(枪版)
阻击手(枪版)
生化危机 2(2CD)
悉尼奥运 2000(体育)
恐龙危机(AVG)
深海怪杰(2CD)
星际战士(格斗)
机动战舰(RPG)
美少女学园 2
海豚/喷画小子

梦游世界各国(2CD)
蓝刺(AVG)/VR 战士 3
吸血鬼大乱斗(格斗)
SNK 对卡普空
恐怖战士(AVG)
能量宝石 1、2(4 人玩)
凶铃杀手(AVG)
法拉力 555/空军演习
魔剑 X(完美版)
大战略/影子侠
七之秘路/森巴舞 1、2
刑警 2025(双打过关)
童话 RPG1、2
十八轮大卡车
樱花大战 1(2CD)
星球大战(双打)

雪的回忆(RPG)
苏生(RPG)/十项全能
爱丽丝大冒险(过关)
星翼天使(2CD)
特种部队(三角洲)
城市危机(过关)
大头拳击 1、2
木偶情缘(2CD)
98 格斗王(直读)
樱大战 2(3CD)
美少女大富翁
雷神之锤/红色摩托
火星任务(射击)
创造明星/生化危机 3
街头斗士(双打)
轰炸机(射击)

恐龙世纪(AVG)
星际、雷射舰(射击)
三角龙骑士/撞车王
NBA2001/极麻雀
电脑对战麻雀
七星魔法(AVG)
生死决战(双打)
生死时速(赛车)
私立学园/罪恶克星 X
NBA 2K/古惑唐老鸭
跳舞台/DDR2
月华剑士/V 拉力 3
最终任务/F1 大赛
空母惊魂(AVG)
GT 赛艇/狂野之吻
生化魔王外传

腊笔小新/侦探绅士
学级王/世嘉新钓鱼
梦幻之星网络版
钢铁战记/银甲战士
新摔角/圣灵机
魔侠力量/信长野望
大都会赛车
三番市赛车
东尼滑板 1、2
神机世界 1、2
街霸三度出击 1
爆裂无敌/冰球 2000
龙争虎斗(真人快打)
V 拉力赛车 2
棉花小魔女 2
天九战士/格斗力量

超级大竞赛(过关)
重型武装战机
J 联盟特大号
超任模拟器(5CD)
街霸 2/泡泡龙 4
永恒王国/高达旋风
苍钢骑兵/玩具大兵
芝加哥之翼(4 人玩)
百变神鹰/金手指
雷神之锤特别版
机器猫(过关)
基边野望(2CD)
高尔夫球 1、2
三国六/流浪汉(过关)
莎木美版(完美版)
格兰蒂亚完美版(2CD)

周边配件

品名	价格	邮费
PS 光头原/组装物镜	25/10	10
PS 光头原装排线	30	10
PS 光头电机线	20	10
PS 光头可调电阻	5	10
PS 原装激光管	35	10
PS 原装振动手柄	85	15
PS 组装振动手柄	45	15
PS 金属跳舞台	300	80
PS 退膛振动枪	160	20
SS 金手指卡	75	15
PS 北通退膛枪	120	20
DC 全新原装光驱	380	30
DC 全新原装光头(不含驱动板)	260	20
DC 原装可视记忆卡	180	15
DC VGA-BOX	90	15
DC 金手指卡(配盘)	170	15
DC 组装 2M/4M 记忆卡	60/70	15
DC 万用大制转	160	20
DC 可上网 4M 记忆卡	165	15
DC 振动枪(对应狙击手)	90	20
DC 原装枪	260	20
DC 单人摇杆	155	20
DC SFC 模拟器 6CD——(2000 个节目)	60	15

各位商家、玩友如需索取更详细目录(SS、日剧、VCD、PS 碟、DC 碟、周边配件目录) 请访问本店网站:MICROGAME.COM.CN

邮购兼批零总部(汇款地址):沈阳市铁西区南八中路 78 号(保工街八路口东 50 米) 营业时间:早 8:00—晚 18:00
收款人:陆红疆 邮编:110023 电话传真(邮购查询):024-25850632
批发总部:五爱市场东区电器精品 745、746 档(金城宾馆斜对面) 营业时间:凌晨 4:30—下午 14:00
电话传真(邮购免打):024-24141448 手机(批发专线):(0)13609892121



本刊的优惠活动获得了广大读者的好评，不少读者在此次活动中买到了他们以前没有买到的书刊，但是为了照顾到偏远地区的读者，我们将此优惠活动继续，欢迎广大读者选购。

格斗秘笈修定版

原价：~~22.00元~~ 优惠价：18.00元



电子游戏与电脑游戏96典藏本

原价：~~22.00元~~ 优惠价：15.00元



电子游戏与电脑游戏三周年纪念号

原价：~~6.50元~~ 优惠价：5.00元



电子游戏最新指南与攻略(5)

原价：~~15.00元~~ 优惠价：13.00元



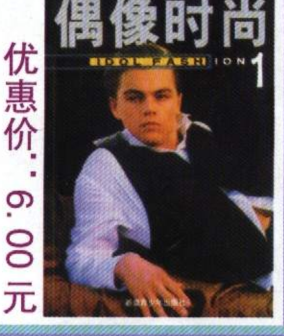
电子游戏与电脑游戏世纪珍藏版

原价：~~7.90元~~ 优惠价：5.00元



偶像时尚(1)

原价：~~9.80元~~ 优惠价：6.00元



名称	原价	优惠价	备注
秘技宝典・续	~~18.80元~~	12.00元	因杂志社存量有限，限量邮购500本
剑魂	~~25.00元~~	15.00元	因杂志社存量有限，限量邮购600本
电脑游戏最新指南与攻略	~~22.00元~~		
电子游戏与电脑游戏97典藏本	~~22.00元~~		
电子游戏与电脑游戏98合订本上	~~28.00元~~	18.00元	因杂志社存量有限，限量邮购300本
电子游戏与电脑游戏98合订本下			
电子游戏与电脑游戏99合订本上			
电子游戏与电脑游戏99合订本下			
99年电子游戏广场4	~~10.00元~~	8.00元	因杂志社存量有限，限量邮购150本
99年电子游戏广场5			
99年电子游戏广场6			
99年电子游戏与电脑游戏6	~~6.50元~~	6.00元	因杂志社存量有限，限量邮购260本
99年电子游戏与电脑游戏8			
99年电子游戏与电脑游戏9			
99年电子游戏与电脑游戏11			



WWW.NEWTYPE.COM.CN

鸣谢：北京网易公司

■统一刊号：ISSN1005－250X / CN46－1039/G3 ■定价：8.00元